het Raadsel van Tuaim Mor

SARAN

MONOCH

door



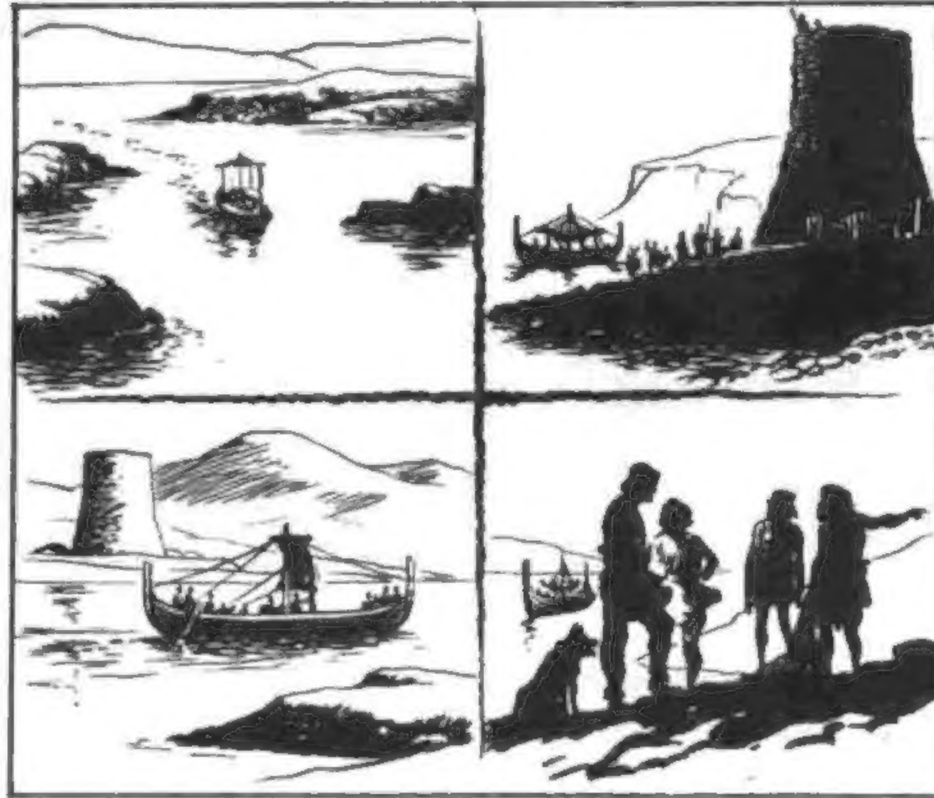
Hans G Kresse

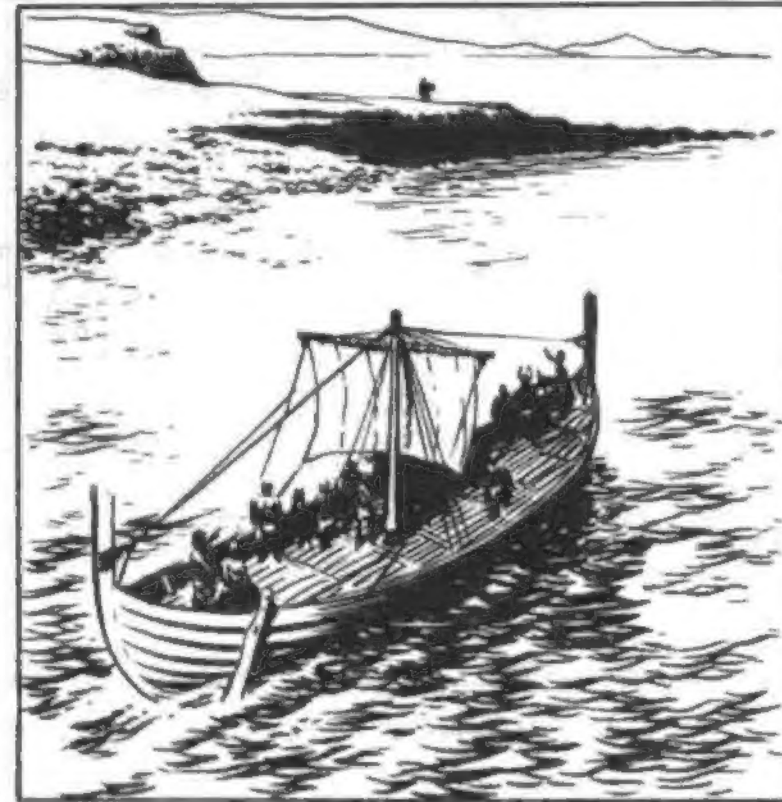


een avontuur van Eric de Noorman

Het raadsel van Tuaim Mor



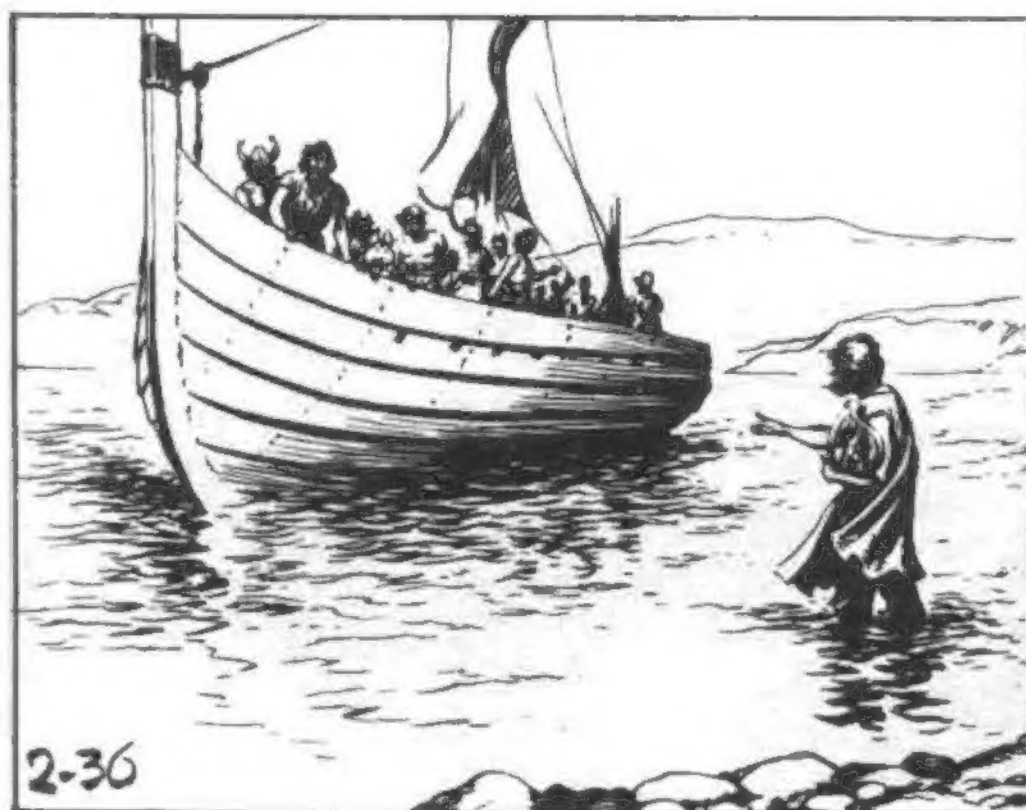






Na zijn lotgevallen bij de Fir-Iboth* zet Eric met zijn troepje de speurtocht naar Winonah voort. Volgens de berichten bevindt zij zich op het schip van Ragnar de Rode, de vrijbuiter, die haar klaarblijkelijk ontvoerd heeft. Ragnars twee schepen zijn het laatst waargenomen varend in westelijke richting, vermoedelijk met bestemming Erin (Ierland), in verband met de geschriften van Cendrach, welke de rode piraat al lang in zijn bezit had. Deze schaarse gegevens bieden niet veel houvast, maar Eric is vol goede moed. Ze trekken van de ene nederzetting naar de andere, steeds verder zuidwaarts langs de kust van Alba (Schotland) en doen overal navraag naar de twee drakenschepen van Ragnar. Dit blijkt niet altijd zonder gevaar te zijn, want hier en daar is de bevolking hen bepaald vijandig gezind. Bovendien is het al zo lang geleden, dat de rode piraat in deze wateren was, dat velen het zich niet meer juist weten te herinneren. Toch slagen zij erin het vage spoor te blijven volgen. Ook over het Ierse schip, waarop Cendrach ontvoerd is, krijgen zij meermalen inlichtingen. Hoewel de Noorman zich voorgenomen heeft, zich door niets van de wijs te laten brengen en nu eerst zijn vrouw op te sporen, vraagt hij zich toch dikwijls af, welk lot de oude scheepsbouwer te wachten staat. Dat is trouwens niet de enige vraag, die hem bezig houdt. Welk deel van Ierland had Ragnar als bestemming? Hoe zijn de toestanden in dat vreemde land? Zo naderen zij het punt vanwaar – volgens de bevolking – de meeste handelsschepen de overtocht naar Ierland wagen. Het is een verlaten streek en de uitkijk slaakt dan ook een verwonderde kreet als ze eensklaps een eenzame gestalte op de rotsige kust ziet verschijnen. De onbekende haast zich naar de waterkant en begint heftig te wuiven. Zwak meegedragen door de wind horen zij zijn roep: 'Ahé zeevaarders! Ahé! Wacht! Wacht, als je weg naar Erin voert.'

*Lees: 'De prooi van de Rode Rots!'









De onbekende, een man met een lange, rossige baard, stapt in het water en loopt het schip tegemoet, als hij ziet dat dit de steven wendt en vaart mindert. 'Wil je een arme reizende bard* overtocht naar de groene kusten van Erin verschaffen, edele zeevaarders?' klinkt zijn donkere, welluidende stem. 'Ai! Een echte skalde*!' roept Halfra verheugd uit. 'Stellig, vriend! Nimmer nog heeft onze heer Eric cultuur en kunst de deur – ahem – de boot gewezen, haha!' Glimlachend willigt Eric het verzoek in en na zijn harp aan Halfra overgegeven te hebben, werkt de bard zich lenig aan boord. 'Oh, hoe heerlijk, het vooruitzicht de reis onder weldadige zang en spel te kunnen voortzetten!' jubelt Halfra, terwijl hij met een artistieke vinger een snaar beroert. De bard – een forse, gespierde kerel – neemt Halfra zwijgend de harp uit handen, mompelt een dankwoord en schrijdt naar het achterdek, als hij ziet, dat Eric hem wenkt. Yarl Halfra beent er neuriend achteraan. Een paar donkere scherpe ogen nemen Eric snel en onderzoekend op. 'Dank heer, voor je gunst,' zegt de bard dan met een lichte nijging van het hoofd. Er is weinig onderdanigs in zijn manier van doen, integendeel. De houding van de bard wekt eerder de indruk, dat HIJ degene is, die zo juist een gunst verleend heeft. 'Heb je lang in deze streken rondgezworven, bard?' vraagt de Noorman. 'Zeer lang, ja, heer,' knikt deze, waarbij hij duidelijk laat blijken, dat hij er niet op gesteld is, ondervraagd te worden. 'Ben je tijdens je omzwervingen vroeger misschien twee schepen met rode drakenkoppen op de boeg tegen gekomen?' vervolgt Eric onverstoorbaar. De bard slaat snel de donkere ogen neer, als dacht hij diep over deze vraag na. Het duurt even voor hij langzaam antwoordt: 'Schepen met drakenkoppen, zeg je, heer? Nee... zulke schepen zag ik nooit...'

* Bard, skalde: dichter.







Erics vraag naar de schepen van Ragnar de Rode schijnt nogal de argwaan van de bard op te wekken. 'Waarom vraag je mij dat, heer?' zegt de man. 'Ach nee,' wimpelt Eric af, 'het heeft geen zin je dat uit te leggen, je kunt mij toch niet helpen.' 'Komaan, brave harpspeler,' mengt Halfra zich in het gesprek, 'speel ons nu wat voor. Ken je het schone lied der drie verweesde jonkvrouwen? Mogelijk zing ik ook enkele strofen mee, ahem. Als je tenminste goed begeleiden kunt.' De bard mompelt iets onverstaanbaars en volgt de uitbundige edelman aarzelend middendeks, waar hij zich onbeholpen op de verschansing zet. De man zit echter nauwelijks of hij slaat krampachtig de armen in de lucht, als deed de zacht deinende boot hem zijn evenwicht verliezen. 'Pas op... ach arme... DE HARP!' krijt Halfra, terwijl hij de bard – die zich inmiddels stevig aan een lijn heeft vastgegrepen – snel bij een been pakt.

Met een plons verdwijnt de harp in zee. Hijgend hijst Halfra de bard weer overeind en klopt hem troostend op de rug. 'Niet erg, brave man, niet erg,' stamelt hij. 'Je hebt jezelf nog, je stem, meen ik... samen hebben we twee stemmen... uh, ik-ik bedoel...' De bard staart met gebogen hoofd in de golven. Maar terwijl Halfra zich uitslooft om hem wat op te monteren, glipt Svein ongemerkt naar het achterdek, vanwaar Eric het voorval niet goed heeft kunnen zien. 'Het deugt niet,' gromt de Sakser met een giftige blik op de bard, 'hij verloor zijn evenwicht niet, ik heb het duidelijk gezien.' 'Wat haal je nu weer in je hoofd?' zegt Eric, die de argwanende natuur van zijn makker maar al te goed kent. 'Ik haal niks in mijn – eh – hoofd,' gromt Svein koppig, 'dit was geen ongelukje. Ik zeg je, Noorman, die kerel heeft bewust zijn harp overboord gegooid.'







Eric staart Svein verbouwereerd aan. 'Wat nu? Die bard zou zijn eigen harp in zee gegooid hebben? Wat moet een bard zonder harp?' 'Die kerel is net zo min bard als wij, wat ik je brom,' houdt Svein voet bij stuk, 'en omdat hij natuurlijk geen noot spelen kan, moest hij dat ding kwijt.' Eric lacht de lange Sakser hartelijk uit en met een verongelijkt gesnuif beent deze weg. Twee tellen later komt hij haastig terug. 'Een schip, Noorman! Daar! Vlak onder de kust.' Het kleine schuitje is haast niet zichtbaar tegen de donkere kustlijn, maar toch weten Erics scherpe ogen het te vinden. 'Ha!' knort Svein tevreden, als Eric het roer omgooit en recht voor de wind op het verre schip afstevent. 'Een beetje leven in de brouwerij kan geen kwaad. Mijn botten verstijven van al dat niets doen.' De Noren verdringen elkaar aan stuurboord, om de naderende tegenligger goed te kunnen zien; alleen de bard houdt zich op de achtergrond. 'Bij Thor! Noorman! Als dat het schip van Cendrach niet is,' roept Svein opeens uit. Eric knikt kort. 'Dat is de reden, waarom ik er op af wilde,' glimlacht hij, 'maar wij vergissen ons. Deze boot is veel kleiner en bovendien donkerder van kleur.' 'Zouden we het toch maar niet even – eh – onderzoeken, Noorman?' fluistert Svein met een vreemde ijver in zijn stem. 'Misschien is er iets anders van onze gading aan boord; ik bedoel maar zo, hehe...' De lange piraat zucht mistroostig en staart hongerig naar de hoog opgestapelde pakken aan boord van het voorbij varende roeischip, waar de talloze glinsterende speerpunten bewijzen dat de bemanning op het ergste voorbereid is. Terwijl de twee schepen elkaar onder doodse stilte voorbij varen, slaat niemand acht op de bard, die – zodra hij de naam van Cendrach hoorde noemen – zich geen woord van het gesprokene tussen Eric en Svein heeft laten ontgaan.

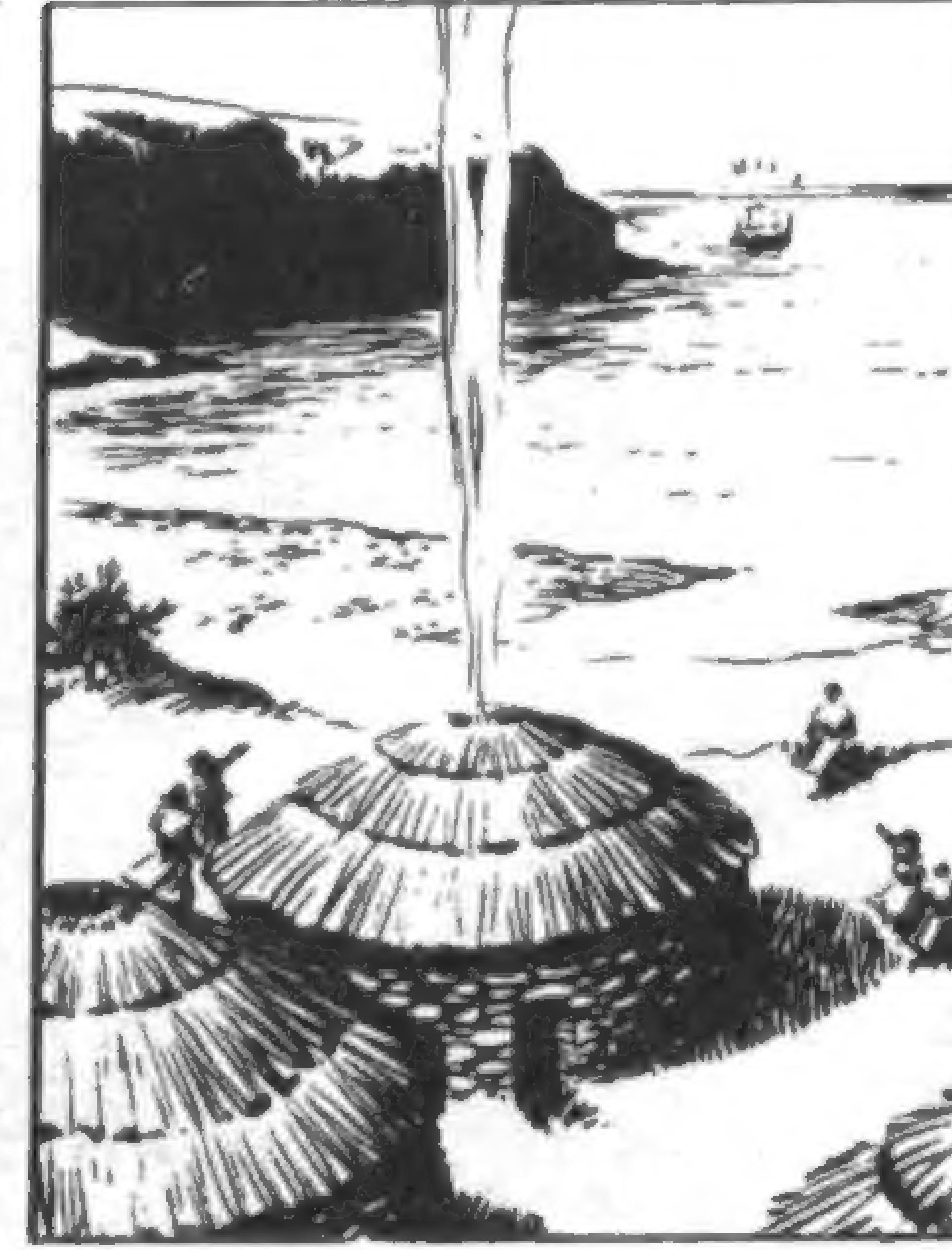






'Dat was een gemakkelijke buit geweest, Noorman,' zucht Svein spijtig. Staande op het achterdek staren zij het roeischip na, als eensklaps de diepe stem van de bard achter hen klinkt. 'Ik hoorde je de naam Cendrach noemen,' zegt de man. 'Ik begrijp uit je woorden dat Cendrach nog leeft, hoewel ik dacht dat hij allang gestorven was. Zijn jullie vrienden van Cendrach?' 'Wij kennen hem vrij goed,' geeft Eric voorzichtig ten antwoord, 'maar waarom deze belangstelling, bard? Wat weet JIJ van hem?' 'Niets meer dan dat hij zich de wraak van de Druïden op de hals haalde waardoor hij vluchten moest,' klinkt het onverschillig. 'Zelf was hij óók een Druïde.' Hoewel dit geheel nieuw voor Eric is laat hij niets merken. 'En wat heb JIJ daarmee te maken, vriend?' gromt Svein eensklaps met duidelijke argwaan. 'Belangstelling, meer niet,' mompelt de harpspeler schouderophalend en met een verontschuldigend lachje wendt hij zich af. 'Zie je wel dat die snuiter niet deugt,' fluistert Svein en met een loerende blik drentelt hij achter de vreemdeling aan. Peinzend staart Eric hem na en dan spert hij opeens de ogen wijd open. Een speelse windvlaag doet 's bards kleed plotseling hoog opwaaien... Op één plaats, verborgen onder de hoge neerhangende mantelsleep, sluit het kleed niet strak aaneen en daar... ziet de Noorman de glans van een blinkende wapenrusting.




De ontdekking dat de bard een wapenrusting onder zijn grauwe kleed draagt brengt Eric wel even van zijn stuk. Waarschijnlijk heeft Svein Langtand dan tóch gelijk en is de man helemaal geen bard. Een moment overweegt Eric de vreemdeling – die dus onder valse voorwendsels aan boord van zijn schip gekomen is – ter verantwoording te roepen. Maar hij laat dat plan even snel weer varen. Al ZOU de man met een redelijke verklaring komen, het is toch niet na te gaan of hij de waarheid spreekt. En bovendien is de kans groot, dat de bard alleen maar méér op zijn hoede wordt. Al met al is het het verstandigste, zijn ontdekking voor de anderen maar te verzwijgen, de 'bard' goed in het oog te houden en te proberen hem zo snel mogelijk kwijt te raken. De vreemdeling bemoeit zich weinig met de bemanning en schijnt ook geen behoefte meer aan een gesprek met Eric te hebben. Het enige wat Eric opmerkt is, dat de bard onrustiger wordt, naarmate de reis vordert. Zodra de groene kust van Erin in zicht komt, treedt hij op de Noorman toe. 'Ik ken deze kusten, weet je al waar je landen gaat?'

'Waar zich mensen bevinden,' antwoordt Eric kort. 'Waarschijnlijk dus in het koninkrijk Oriël, ik vermoedde het al,' vervolgt de bard, onrustig over zee kijkend. 'Ik zou je raden dóór te zeilen tot het gebied van koning Saran van de Ulaid. Daar is het veiliger landen.'

'Wij landen, zodra wij een nederzetting zien,' herhaalt Eric, die 's mans inmenging verdacht vindt. De bard haalt de schouders op en wendt zich af. Het duurt niet lang, of ze zien aan de kust een rookspiraal opkringelen en voorbij een landtong ontdekken zij op een der rotsige hoogten een kleine nederzetting. De Noorman stuurt zijn schip behendig de inham binnen en op een smal strand gaan zij aan land. 'Ziedaar,' roept Halfra, 'Mensen! Maar – te deksel – het lijkt wel of zij voor ons op de vlucht slaan!' 'Ik heb je gewaarschuwd,' mompelt de bard. 'Ik zeg jullie, keer terug en zeil door tot het gebied van de Ulaid. Je zult hier spijt van krijgen!'






Inderdaad ziet Eric enkele kleine figuurtjes haastig de wijk nemen achter de rotsen. Hij vindt dit merkwaardig genoeg om voorzorgsmaatregelen te nemen. Astara, zijn hond Wolf en het merendeel van zijn krijgers worden ter bewaking bij de boot achtergelaten, waarna hij zich met de overigen, stevig bewapend, naar het dorp begeeft. Svein nodigt de bard dreigend uit mee te gaan, hetgeen deze met een donkere blik op de Sakser doet, hoewel het duidelijk is, dat hij liever bij de boot gebleven was. Een kort onderzoek overtuigt hen, dat er geen levende ziel meer in de nederzetting is. De bard bezweert hen terug te keren, maar zij zetten de tocht voort in de richting, waarin zij de bewoners zagen verdwijnen. Svein loopt als een waakhond aan de zijde van de bard. Na enige tijd bereiken zij de top van een begroeide heuvel. Een eindweegs verder beneden hen staat een groepje mensen – vermoedelijk de dorpsbewoners – bijeen. Een tweewielig, met paarden bespannen wagentje, staat enigszins terzijde. 'Wat voeren die daar uit?' mompelt Halfra verwonderd. 'Ze graven een kuil? ...' Het merkwaardigste is, dat, hoewel het volk daar beneden toch met hun aanwezigheid bekend moet zijn, er in het geheel geen aandacht aan hen geschonken wordt. Zij gaan gewoon met hun werkzaamheden door. Het is duidelijk merkbaar, dat de bard op hete kolen staat en maar het liefst de benen zou nemen. Maar Svein, die door dit zonderlinge gedrag hoe langer hoe argwanender wordt, geeft hem daar de kans niet toe. Op een teken van Eric dalen de Noren de helling af. Zij hebben echter nauwelijks tien passen afgelegd, of een vijandige stem snauwt hen toe: 'Wie zijn jullie, vreemdelingen, dat je het waagt het volk van Fiatach bij een begrafenis te storen!' Dreigend duiken links en rechts krijgers uit de struiken op.









'Wij komen in vrede, mannen van Fiatach,' roept Eric ogenblikkelijk, terwijl hij met opgestoken hand naar voren stapt. De aanvoerder der krijgers, die hen omringen, lacht schamper. 'Wij hebben geleerd vreemden te wantrouwen; speciaal die in lange boten van over zee komen.' 'Daarover willen wij juist spreken,' zegt Eric, die zijn opwinding bij het horen van deze woorden nauwelijks bedwingen kan. 'Weet je wellicht...' 'De vragen stel ik hier,' onderbreekt de aanvoerder hem snijdend. Driftig treedt hij op het groepje Noren toe. De bard wordt lijkbleek, als de krijger dreigend naar hem wijst en snauwt: 'Die rode baard staat mij niet aan. Al éénmaal hebben wij het verraad van een roodharige vreemdeling leren kennen; dit zal niet weer gebeuren. Het komt mij voor, dat die baard teveel van je gezicht verbergt. Wij zullen hem afscheren om je eens beter te kunnen bekijken.' Met een verontwaardigd gesnuif plaatst Halfra zich beschermend voor de in het nauw gebrachte bard. 'Ik walg van dit grove gedrag,' roept hij uit. 'Wáár moet het heen, als een bard zijn baard niet eens meer rustig kan laten staan? Scheer je weg, kinkel, of ik, Halfra, beschermer der – uh – Schone Kunsten – uh – zal je een afstraffing geven.' Met een gebaar vol minachting duwt Halfra de krijger achteruit. In het vuur van zijn betoog let de Yarl er niet op, dat de krijger langzaam de speer in zijn hand verlegt. Maar dit onheilspellend gebaar is de Noorman niet ontgaan. Op hetzelfde moment, dat de krijger zijn speer heft voor een verraderlijke stoot, springt Eric toe en rukt de arm van de man achteruit, zodat deze de speer met een pijnlijke kreet laat vallen. 'Terug! Naar de boot!' schreeuwt Eric. Vóór het troepje echter de heuveltop kan bereiken, hebben de krijgers zich al op hen gestort. In minder dan geen tijd is de strijd ontbrand. In de verwarring merkt niemand, dat de bard – de aanleiding tot dit gevecht – zich haastig tussen de struiken terugtrekt en er met een spottende grijns vandoor gaat.







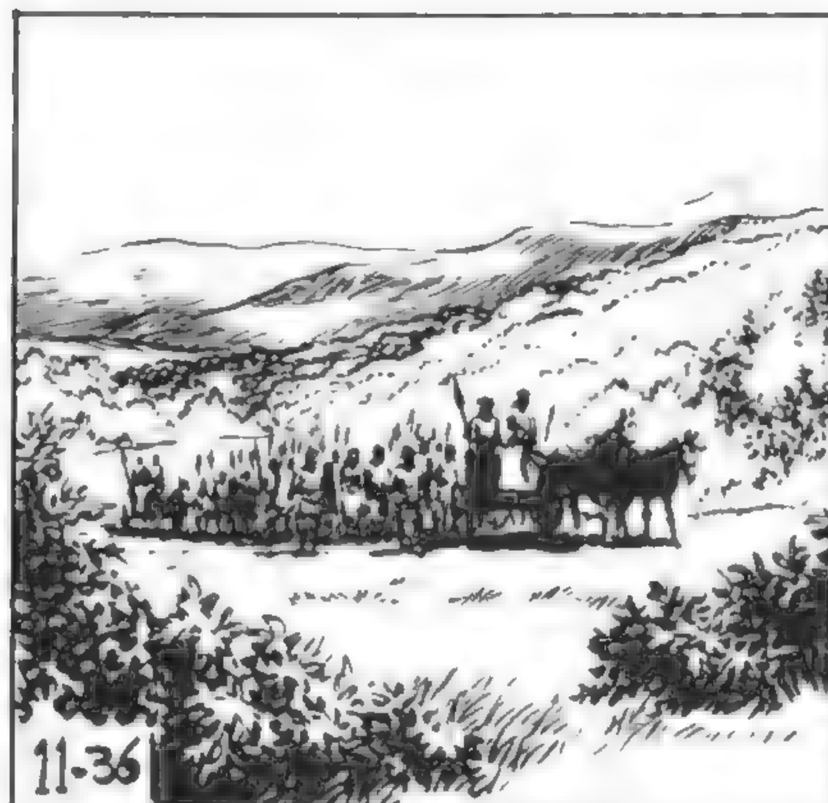
Dicht opeengedrongen vechten de Noren voor hun leven. De mannen, die bij de begrafenisstoet waren, zijn hun makkers te hulp gekomen en het is duidelijk, dat Eric en zijn mensen het niet lang meer zullen kunnen volhouden. Maar plotseling bemerkt Eric tot zijn verbazing, dat de aanvallers zich iets terugtrekken. De oorzaak hiervan blijkt een krijger te zijn, die schreeuwend in de verte wijst, waar het tweewielige karretje in een stofwolk over de heuvels verdwijnt! 'De bard,' schreeuwt Svein, 'die laffe oplichter gaat er vandoor!' 'En in onze strijdwagen!' valt de aanvoerder der Fiatach woedend in. Weliswaar is hiermee de strijd vrijwel geëindigd, maar het blijkt, dat de moeilijkheden voor de Noren niet voorbij zijn. 'Jullie vriend is er vandoor, maar dat zal jullie niet lukken,' snauwt de aanvoerder. 'Dan maar doorvechten,' schreeuwt Svein geestdriftig, maar Eric houdt hem terug. 'Jullie denken zeker, dat je makkers bij de boot jullie helpen kunnen, hè?' grijnst de aanvoerder, terwijl hij de wapens in beslag neemt, 'maar daar hoef je niet op te rekenen, daar zullen wij wel voor zorgen.' Intussen staan Astara en de anderen bij de boot te wachten. Het lange wegblijven van Eric en zijn mensen èn de vreemde stilte in de nederzetting beginnen hun argwaan al op te wekken, als eensklaps enkele kleine figuurtjes op de hoogten verschijnen. 'Kijk, ze wenken,' roept de aanvoerder opgelucht en aan het hoofd van zijn mannen haast hij zich naar het dorpje. Maar plotseling houdt Astara hen terug. 'Wacht,' roept zij, 'ik vertrouw het niet. Ik ben bang dat dit een valstrik is.'







De mannen van Eric die bij de boot gebleven zijn kijken besluiteloos naar de vriendelijk wuivende figuurtjes op de rotsen. Zou Astara gelijk hebben? Zou dit inderdaad een valstrik zijn? Het is wel vreemd, dat bij die wuivende en wenkende mannen daarboven, geen van hun eigen makkers is... 'Ik geloof, dat Astara gelijk heeft,' bromt één van de mannen argwanend, 'ik vertrouw het ook niet.' 'Als heer Eric werkelijk wil, dat wij bij hem komen,' valt een ander in, 'zal hij wel iemand sturen, die wij kennen. Wij kunnen beter hier blijven!' Maar iedereen vraagt zich af wat er gebeuren moet als Eric niet terugkomt of geen boodschapper stuurt... Terwijl zij besluiteloos bijeen staan, slaakt Astara een kreet en wijst naar de hoogte. Daar zijn twee mannen verschenen, die een derde tussen zich inhouden. Die derde man is zwaar geboeid en blijkt niemand anders te zijn dan Eric de Noorman. 'Als jullie niet dadelijk hier komen en je overgeven, gooien wij hém' – wijzend naar Eric – 'van de rotsen af!' schreeuwt een stem. Er is niet veel keus. Met loden voeten klimt het groepje naar boven, waar zij onmiddellijk ontwapend en geboeid worden. 'En nu, lopen!' beveelt de aanvoerder van de vreemde krijgers bars. Even later zijn de Noren, omringd door krijgers, op weg naar een duistere bestemming...





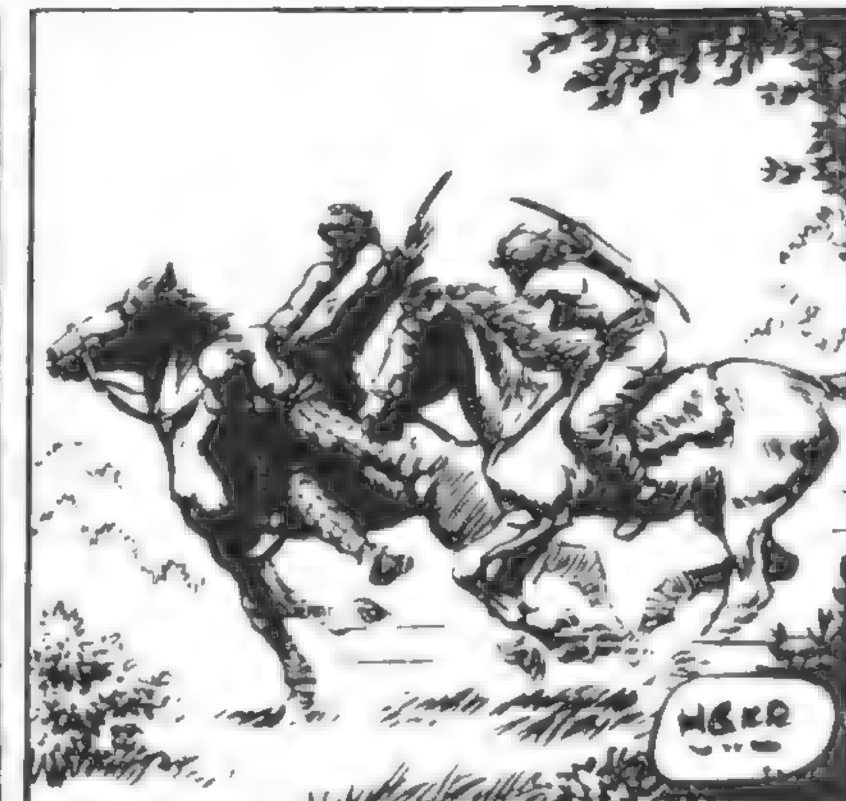


Voorafgegaan door een strijdwagen trekt de troep krijgers met de gevangen Noren over de golvende heuvels het binnenland in. Een tweede strijdkarretje sluit de rij. Zij zijn nu al uren onderweg en het ziet er niet naar uit dat het eind van de reis nabij is. Wat er van zijn hond geworden is weet Eric niet. Veel zorg maakt hij er zich niet over; de Wolfshond kan op zichzelf passen en is slim genoeg uit de buurt der krijgers te blijven. Gaandeweg komen zij in bergachtig terrein en het valt de Noorman op dat de krijgers zich hier weinig op hun gemak voelen. 'Die honden van de Ulaid zijn tot alles in staat,' hoort Eric de aanvoerder, die vlak vóór hem in de strijdwagen rijdt, grommen. 'Vergeten wij niet die brutale overval op ons gebied te melden,' antwoordt de wachtmenner, 'en de dood van de vreemdeling. Zijn laatste worden waren vreemd: Het is Tuaim Mor, heb genade... In zijn stervensnood moet hij ons voor krijgers van de Ulaid aangezien hebben, maar meer begrijp ik er ook niet van.' Half in gedachten heeft Eric dit gesprek gevolgd terwijl hij zich intussen afvraagt of het niet mogelijk is zich van het karretje meester te maken. Hun handen zijn gebonden, maar anders... Eensklaps spert de Noorman de ogen wijd open: de wagenmenner maakt een vreemd gebaar, maar geen geluid komt over zijn lippen en Eric realiseert zich pas wat er gebeurt, als de twee mannen in de strijdwagen, dodelijk getroffen door pijlen, ineen zakken...





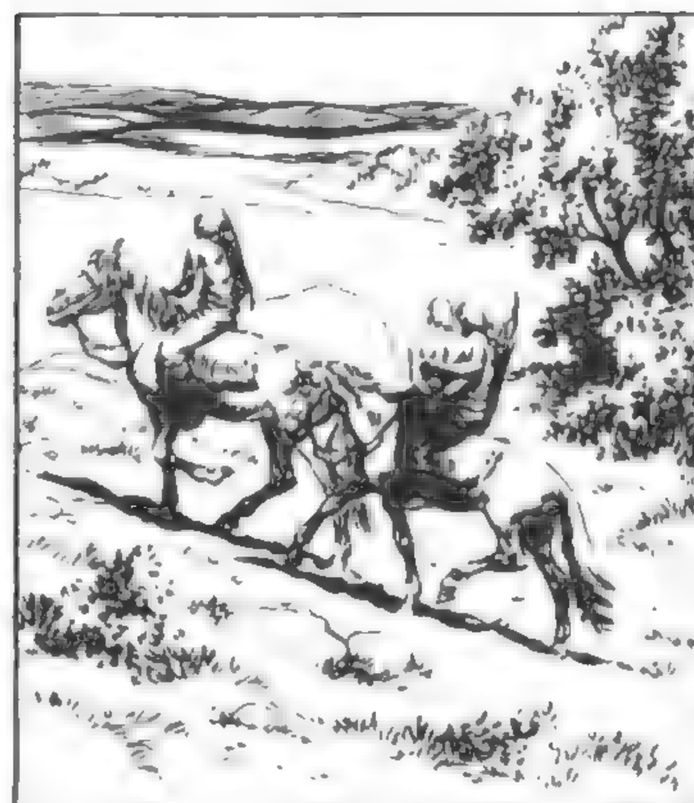
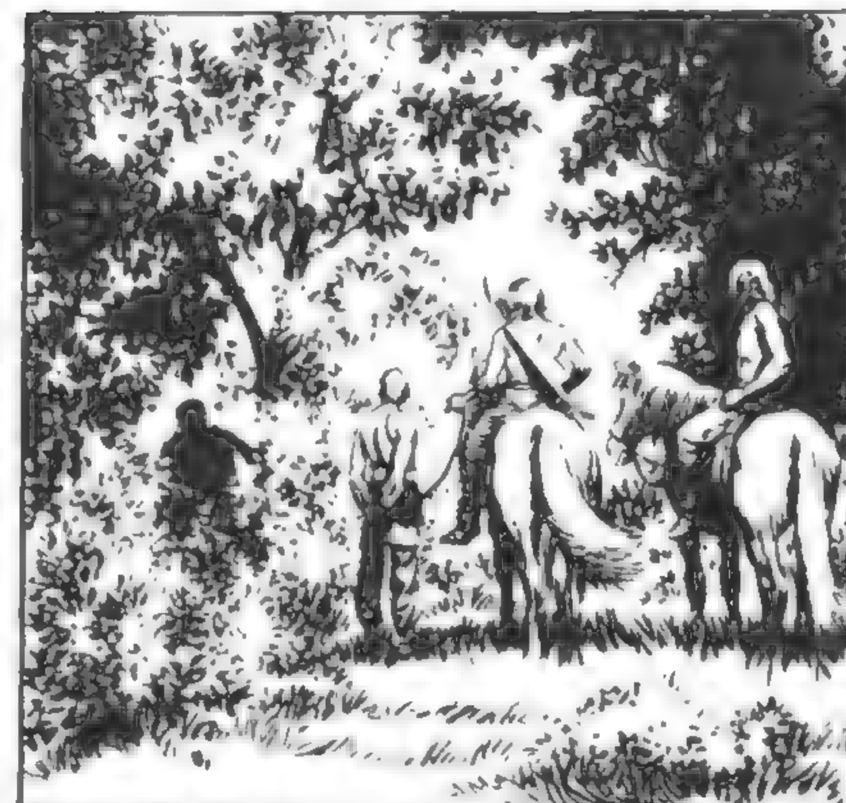




Schrik en ontsteltenis verspreiden zich onder de krijgers als zij hun hoofdman en de wagenmenner zien vallen. Het volgend ogenblik stormen twee ruiters langs de helling naar beneden, recht op de troep toe. Alles gaat zo overrompelend snel in zijn werk, dat de krijgers een moment te verbouwereerd zijn om een hand uit te steken en van deze verwarring maakt Eric snel gebruik. 'Astara, volg mij,' schreeuwt hij. 'Vlucht, mannen! Ieder voor zich...' De daad bij het woord voegend, stormt hij weg, in de richting van het struikgewas. Door deze massale uitbraakpoging dreigen de krijgers helemáál hun zinnen kwijt te raken. Ze weten niet meer, wie ze het eerst moeten grijpen en de Noren hadden geen beter ogenblik voor een vlucht kunnen wensen.

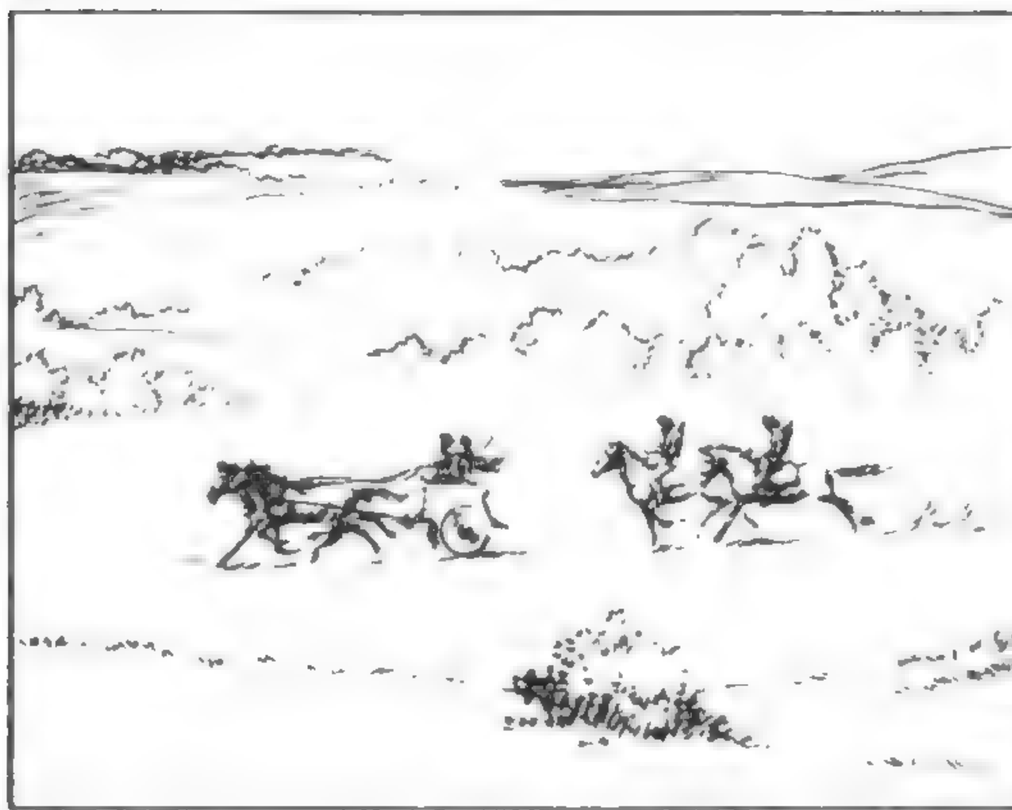
Eén, twee krijgers pogen Eric tegen te houden; hij loopt ze ondersteboven en bijna heeft hij het veilige struikgewas bereikt, als Astara een doordringende gil slaakt. 'Pas op, Noorman! Pas op!' brult Svein, ergens achter hem. Bijna gelijktijdig ziet Eric de schaduw van een der ruiters naast zich opdoemen. Sterke handen grijpen hem beet, lichten hem van de grond en dan gaan de twee ruiters, met Eric de Noorman tussen zich in hangend, er in razende vaart vandoor, even onverwacht en geheimzinnig, als zij gekomen zijn.




Langzaam sleuren de ruiters Eric verder omhoog en hij is wijs genoeg om zich niet te verzetten. Alles is verkieslijker dan verpletterd worden onder de hoeven van de dicht naast elkaar voortstormende paarden. Een der ruiters neemt Eric nu voor zich in het zadel. 'Worden wij gevolgd?' vraagt hij zijn makker. 'Komt die tweede strijdwagen achter ons aan?' 'Nee,' antwoordt de ander met iets van angst in zijn stem, 'maar een zwarte wolf zit ons op de hielen!' 'Wolf is mij dus gevolgd,' stelt Eric tevreden vast. 'En Erwin, Axe en de anderen? Zouden zij erin slagen, te ontsnappen?' Het pad, dat de twee ruiters nemen, voert omhoog, de heuvels in. Op een beboste plaats houden zij halt: Eric wordt op de grond gezet en dan fluit een van de twee mannen. Even later worden de struiken opzij geduwd en een man treedt tevoorschijn. Tot zijn verbazing herkent Eric de zogenaamde bard. De man heeft het grauwe overkleed afgeworpen en vertoont zich in zijn kostbare vergulde wapenrusting. 'Het verwondert mij niets, dat je iemand anders blijkt te zijn dan je voorgaf,' zegt Eric woedend. 'Op deze wijze word ik dus beloond voor mijn bereidwilligheid om je mee te nemen! Wie ben je?' De 'bard' grinnikt kort. 'Wie ik ben?' klinkt zijn donkere stem dan spottend. 'Ik ben Saran, koning van de Ulaid!'





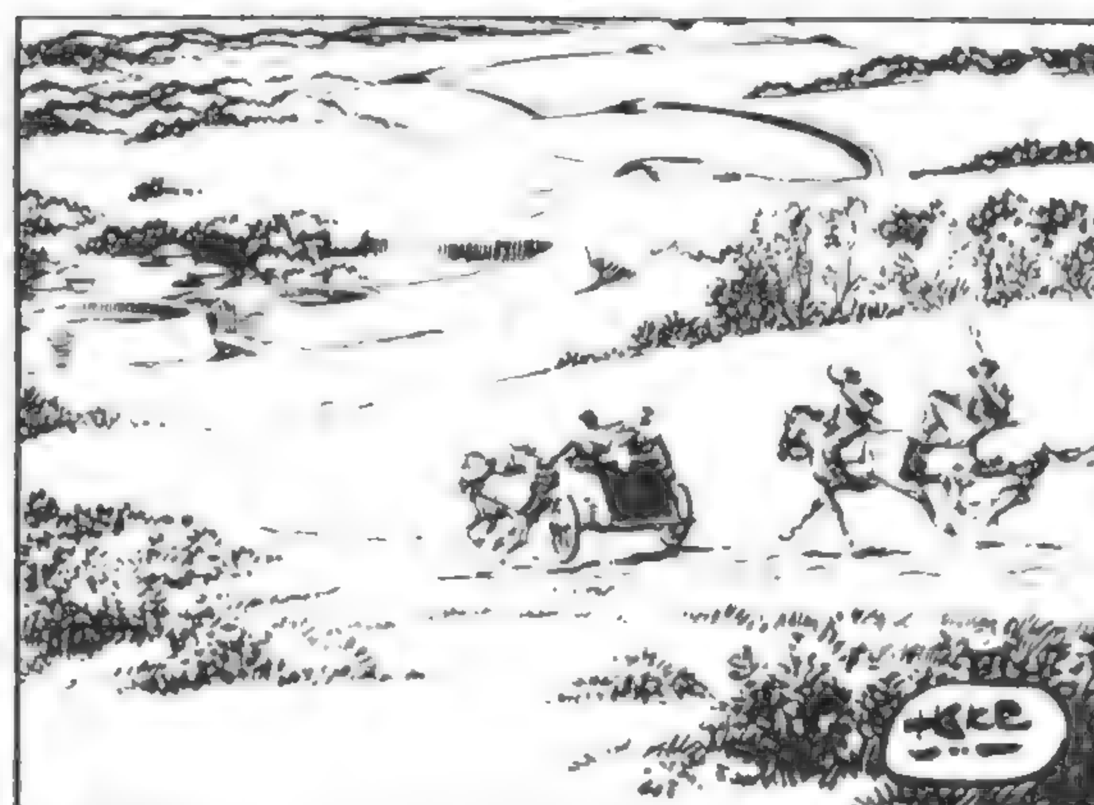


'Koning van de Ulaid?' herhaalt Eric stomverbaasd, 'maar, wat wil je dan van mij? Wat betekent deze ontvoering?' 'Er zijn een paar dingen die om opheldering vragen,' antwoordt Saran. 'Jij bent een vriend van Cendrach, niet-waar? Ben je hierheen gestuurd door Cendrach?' Niet begrijpend staart Eric de ander aan, dan schudt hij langzaam het hoofd. 'Ik handel in niemands opdracht. Ik begrijp niet wat je bedoelt. Waarom ontvoer je mij?' Saran gaat niet op deze vraag in. 'Wat weet je dan van Cendrach!' bijt hij Eric – die langzaam zijn geduld begint te verliezen – toe. 'Ik weet niets meer van Cendrach, dan dat hij als gevangene mee werd gevoerd op een Iers schip! En nu verlang ik een verklaring van deze behandeling,' snauwt de Noorman terug.

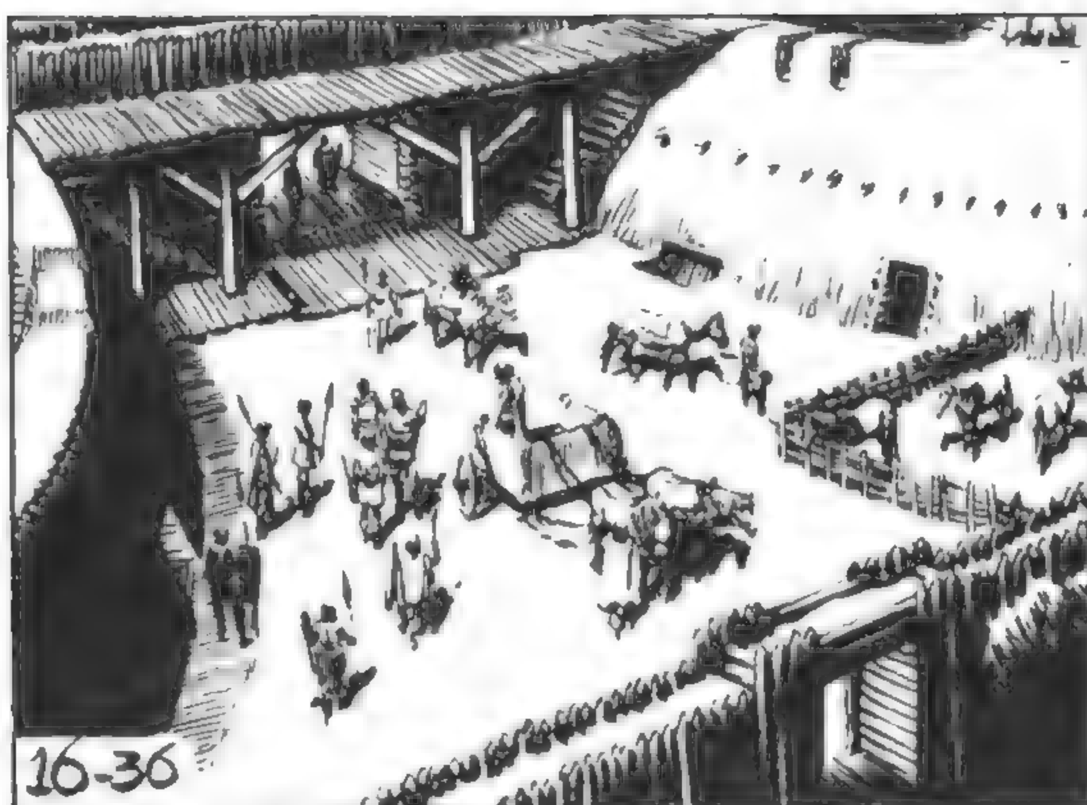
Een ogenblik staren de mannen elkaar woedend en onderzoekend aan. Dan glimlacht Saran. 'Ik geloof je, volg mij.' Er zit voor Eric niet veel anders op, dan te gehoorzamen en op een uitnodigend gebaar stapt hij op de strijdwagen waarna Saran de teugels pakt en de paarden in draf zet. De twee ruiters sluiten zich, met de bogen in de hand, achter de wagen aan. 'Je weet dus niets van Cendrach,' mompelt de koning van de Ulaid onder het voortrijden. 'Je vroeg mij naar twee schepen met drakenkoppen op de boeg? Wel, ik loog, toen ik zei, deze schepen niet gezien te hebben. Ik ken Ragnar de Rode beter dan mij lief is. Toen je mij op je schip nam, kwam ik namelijk van hem vandaan...'

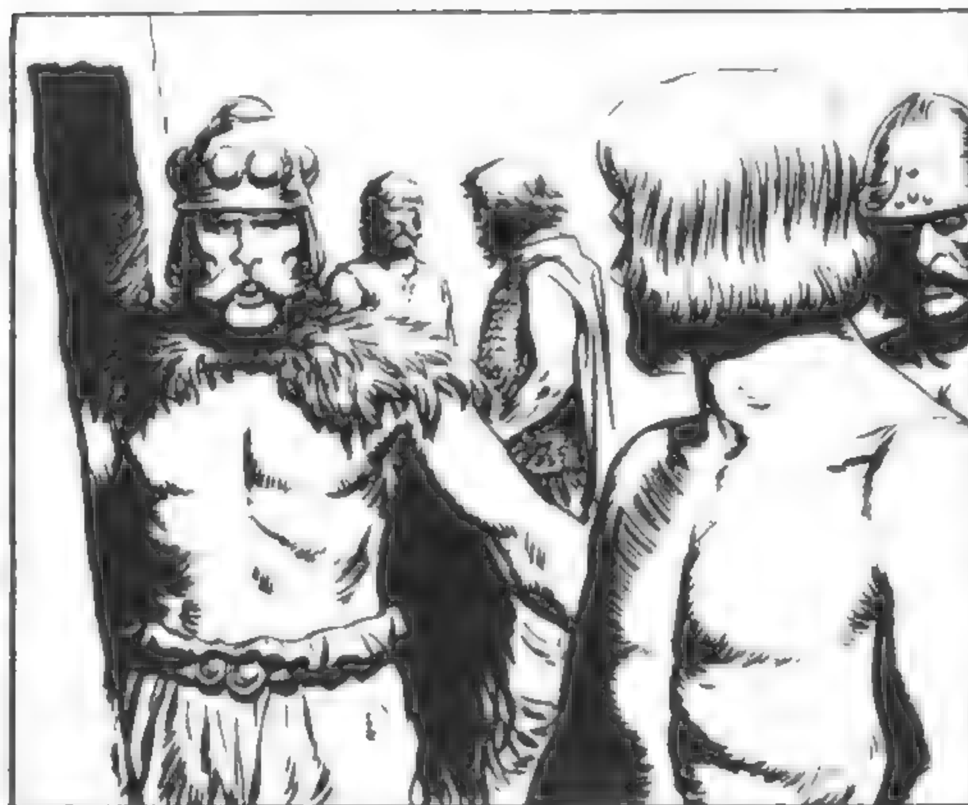






'Wat?' stamelt Eric. 'Je komt van Ragnar de Rode vandaan en dat vertel je mij nú pas? Heb je mijn vrouw bij hem gezien? Zeg mij, heb je haar gezien?' 'Je vrouw?' herhaalt Saran, terwijl hij de opgewonden Noorman een snelle blik toewerpt. 'Jazeker... heb ik haar gezien!' 'Maar waarom heb je dan niet éérder over Ragnar de Rode gesproken? Hoeveel moeite had ons dat bespaard!' bijt Eric de ander in machteloze woede toe. De koning van de Ulaid lacht schamper. 'Ongetwijfeld, maar dan was ik in jouw macht geweest; nu ben jij in MIJN macht. Te lang hebben jullie Noorse piraten met mij rondgezeuld!' 'Maar wij zijn geen piraten!' schreeuwt Eric, 'en ook geen kameraden van Ragnar de Rode. Integendeel! Deze schurk heeft mijn vrouw geroofd, daarom zoek ik hem.' Eén blik op de woedende Noorman overtuigt Saran, dat deze de waarheid spreekt. 'De Tuatha-De-Danan sta ons bij,' mompelt de koning van de Ulaid met een grimmige lach, 'dan zijn wij bondgenoten! Ook ik werd door die vervloekte zeerover ontvoerd! Tezamen met een geleerde van ons volk. Toen hij zich veilig waande voor een achtervolging van mijn krijgers zette Ragnar mij af op een der eilanden ver in het noorden. Maanden ben ik onderweg geweest, vermomd als bard, om niet in handen van mijn vijanden te vallen!' De Noorman luistert amper naar dit vreemde relaas. 'Hoe was het met haar?' vraagt hij gespannen. De vorst van de Ulaid staart hem verwonderd aan, dan komt er even een gejaagde blik in zijn ogen. 'Ach, met je vrouw? Best, alles goed,' mompelt hij. 'Ziedaar,' laat hij er haastig op volgen, 'het einde van de tocht is nabij.' En met een breed gebaar wijst hij op de grimmige vesting voor hem in de vlakte; één van de talloze forten in de eindeloze aarden verdedigingswal, welke hier de grens van het land van de Ulaid aangeeft. 'Ze zal wel veel veranderd zijn,' mompelt Eric afwezig. Inmiddels houdt hij Saran scherp in het oog. 'Zeg mij, heeft zij al grijze haren gekregen? Ze was zo trots op haar mooie blonde lokken, weet je.' Saran lacht breed; opgelucht bijna. 'Wees gerust, vriend. Aan haar lokken is niets veranderd. Haar prachtige blonde glans is mij juist opgevallen.' Een kille hand sluit zich om Erics hart, want zijn vermoeden is bewaarheid. SARAN HEEFT WINONAH NOOIT GEZIEN. Of de vorst van de Ulaid heeft dus het verhaal van Ragnar uit zijn duim gezogen, óf WINONAH WAS NIET MEER BIJ RAGNAR!







Verslagen staart Eirc voor zich uit. Saran heeft Winonah dus NIET gekend, maar waarom beweert hij dan haar aan boord van Ragnars schip gezien te hebben? Sarans verhaal over zijn eigen ontvoering door de rode piraat kon wel eens waar zijn, want de beschrijving welke Saran van Ragnar gaf klopt tamelijk nauwkeurig. Wat voor duistere oogmerken streeft deze geheimzinnige koning van de Ulaid dan na? Talloze vragen spoken door Erics brein, als zij over de ophaalbrug de grensvesting binnen rijden. Op een bevel van Saran wordt Eric van zijn boeien bevrijd, waarna de vorst enkele krijgers opdraagt een vertrek voor de gast in gereedheid te brengen. Door al deze vriendelijkheden laat Eric zich echter niet van de wijs brengen. Hij is vast besloten aan de twijfelachtige eer 'gast' te zijn van deze Saran zo gauw mogelijk een einde te maken. Terwijl hij de krijgers volgt neemt hij de omgeving goed in zich op. Daarbij valt zijn oog op Saran, die door een krijger terzijde geroepen is. De Noorman kan niet verstaan wat er besproken wordt, maar te oordelen naar het verschrikte gebaar dat hij maakt schijnt het Saran nogal op te winden. Zonder te weten waarom geeft dit de Noorman even een onbehaaglijk gevoel. De krijgers die hem begeleiden zijn echter één en al hulpvaardigheid, als Eric het gastvertrek binnengaat. Even later kondigt een snelle tred de komst van Saran aan. Zijn gezicht heeft een gejaagde, gespannen uitdrukking. Hij kijkt de Noorman somber aan en hoewel deze zo langzamerhand wel aan verrassingen gewend is, luistert hij verbijsterd, als Saran afgemeten tot de twee krijgers zegt: 'Bindt hem! Breng hem weg! !'







Het duizelt Eric als hij even later stevig geboeid in een muffe kerker zit; ontvoerd, vrijgelaten, om amper een kwartier later weer gevangen genomen te worden; er is geen touw aan vast te knopen. De enige zekerheid in deze warwinkel is, dat Saran Winonah niet kent en zij dus niet meer bij Ragnar is. Dit is uiteraard een belangrijk feit, maar het lost niets op van de geheimzinnigheden waarin Eric verzeild geraakt is, tenzij het ergens verband met elkaar houdt. Terwijl hij naarstig aan zijn boeien peutert, poogt Eric het mogelijk verband hiervan te gissen, maar het is vruchteloos. De Noorman zit al enkele uren in zijn sombere gevangenis, als de deur geopend wordt en Saran een beetje schuw binnentreedt. De vorst van de Ulaid heeft zijn wilde baard – een onderdeel van zijn vermomming klaarblijkelijk – afgeschoren en draagt een kostbaar met gouddraad bestikt kleed over zijn wapenrusting. Eric beantwoordt Sarans hoofdknik met een venijnige blik, maar dit brengt de ander niet in het minst van zijn stuk. 'Het was nodig,' zegt Saran en niet onvriendelijk laat hij er op volgen: 'Wij moeten eens rustig praten, samen.' Terwijl Eric zich argwanend afvraagt wat de onberekenbare heer Saran nu weer voor streken uitbroedt, schuift aan de buitenzijde van de kerkermuur een gestalte onhoorbaar naderbij. Het is een krijgsman van de vestingwacht. Ademloos buigt de man zich voorover naar het smalle venster, om geen woord van het gesprek daarbinnen te missen...





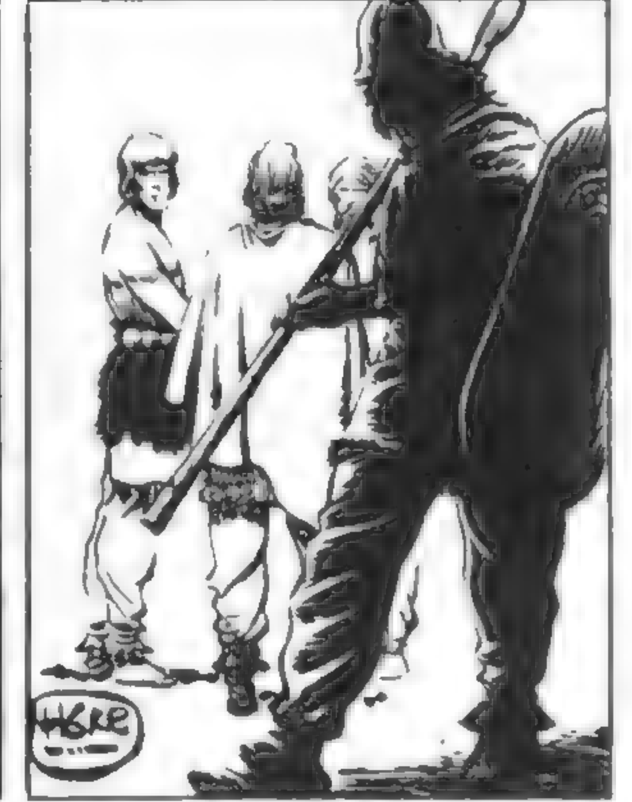


'Ik zou nu eindelijk wel eens willen weten, wat deze behandeling te betekenen heeft,' roept Eric nijdig uit. 'Eerst zie je me voor een handlanger van Cendrach aan, later voor een piraat van Ragnar de Rode, dan poog je me wijs te maken, dat je mijn vrouw kent. Vervolgens noem je mij je bondgenoot en het einde van het liedje is, dat je mij gevangen zet. Het lijkt er veel op, dat ik met een zwakzinnige te maken heb.' De koning van de Ulaid negeert deze uitbarsting volkomen. Hij begint een uitgebreid relaas te geven van zijn lotgevallen op Ragnars schip en Eric doet er met een wanhopig gezicht het zwijgen toe. Hij kan er niet achter komen wat Saran in zijn schild voert. Maar dat de Ier er de een of andere bedoeling mee heeft, staat vast. Haast ongemerkt brengt Saran het gesprek op hun landing en het gevecht met de krijgers van Fiatach en nu voelt Eric instinctief, dat de ontknoping nabij is. 'Ik denk nog vaak aan de ongelukkige, die we zagen begraven,' mompelt Saran, na een korte aarzeling, voor zich heen. 'Ik geloof namelijk, dat het NIET een van hun eigen krijgers was en dat maakt het dubbel triest, nietwaar? Heb je er toevallig nog iets over vernomen, terwijl je daar gevangen zat?' Hoewel Sarans gezichtsuitdrukking niets verraadt, is er een blik in zijn ogen, die Eric voorzichtig maakt. Eensklaps herinnert hij zich weer het gesprek tussen de aanvoerder en de wagenmenner op de strijdwagen. 'Het is Tuaim Mor, heb genade!' waren de laatste woorden geweest van de onbekende voor hij stierf en hij deed dit in de veronderstelling, dat hij het tegen de krijgers van de Ulaid zei. En op hetzelfde ogenblik weet de Noorman wat Sarans bedoeling is met dit schijnbaar nutteloze bezoek. 'Zou de stervende nog iets gezegd hebben in zijn laatste ogenblikken?' vraagt Saran met de blik van een slang, die op zijn prooi loert. De Noorman schudt langzaam het hoofd en hij kijkt de ander recht in de ogen als hij antwoordt: 'Ik weet niet wat je bedoelt; ik heb niets gehoord!'









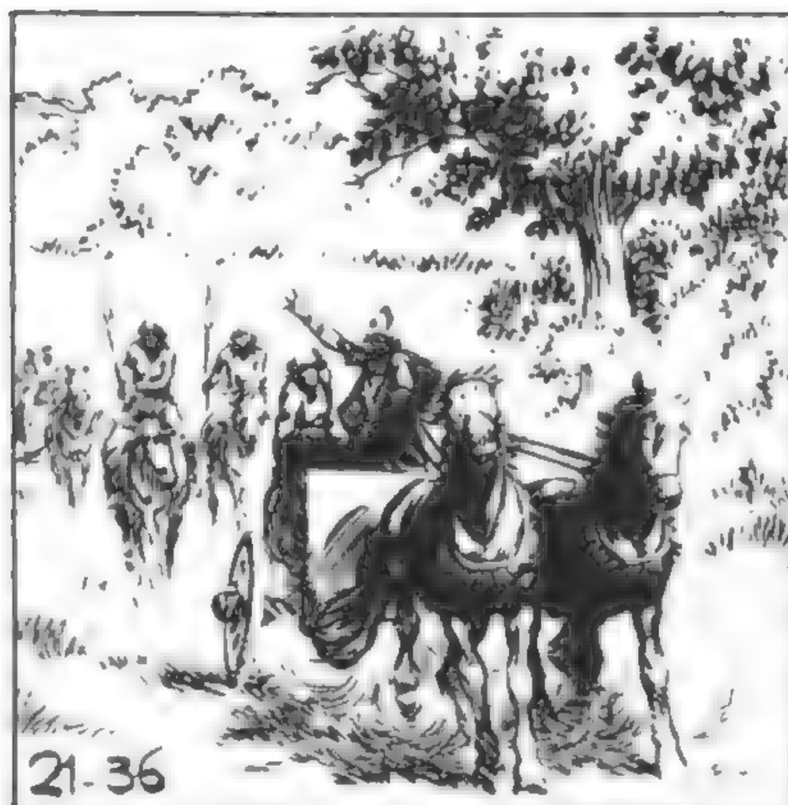
Na Erics ontkenning haalt Saran onverschillig de schouders op en gaat op een ander onderwerp over. Maar als de koning van de Ulaid even later wéér over de begrafenis van de onbekende begint, begrijpt Eric dat het Saran inderdaad dáárom te doen is... Des te meer reden dus, om zijn mond te houden. Naarmate Eric zwijgzamer en onnozeler doet, groeit Sarans wantrouwen en het is met nauwbedwongen woede dat Saran ten laatste bruusk opstaat en Eric beveelt hem te volgen. Terwijl de Noorman zuchtend opstaat bemerkt hij een schaduw op de zijmuur van het venster, welke eensklaps snel verdwijnt. Onwillekeurig kijkt Eric naar buiten, waar, vlak naast het venster, een roerloze gestalte staat. Ook Saran is nu opmerkzamer geworden. Hij staart fronsend naar de krijger waarna hij Eric bij de arm neemt en haastig naar buiten treedt. De onrustige blik in Sarans ogen ontgaat Eric niet. Zwijgend neemt de koning van de Ulaid de krijger op, maar deze groet eerbiedig en kijkt vriendelijk van zijn heer naar de Noorman. 'Je kunt nu wel gaan, schildwacht,' gromt Saran na een korte aarzeling. 'Ik neem de gevangene mee.' Zonder acht te slaan op de onderdanige buiging van de krijger wenkt hij Eric, hem te volgen. Eric voelt in de houding van Saran eensklaps een vreemde gejaagdheid; als hij niet beter wist zou hij menen dat de koning van de Ulaid bevreesd is voor zijn eigen krijgers. Saran heeft inmiddels een forse krijger bij zich geroepen en beveelt deze twee strijdwagens gereed te maken. 'Met de snelste paarden,' zegt hij. 'Ik wens slechts een klein geleide. Vier tot vijf krijgers! Haast je!' Terwijl Eric deze woorden aanhoort bemerkt hij eensklaps een beweging in de schaduw van de vestingmuur en opkijkend ziet hij dezelfde schildwacht van daarnet wegslenteren...

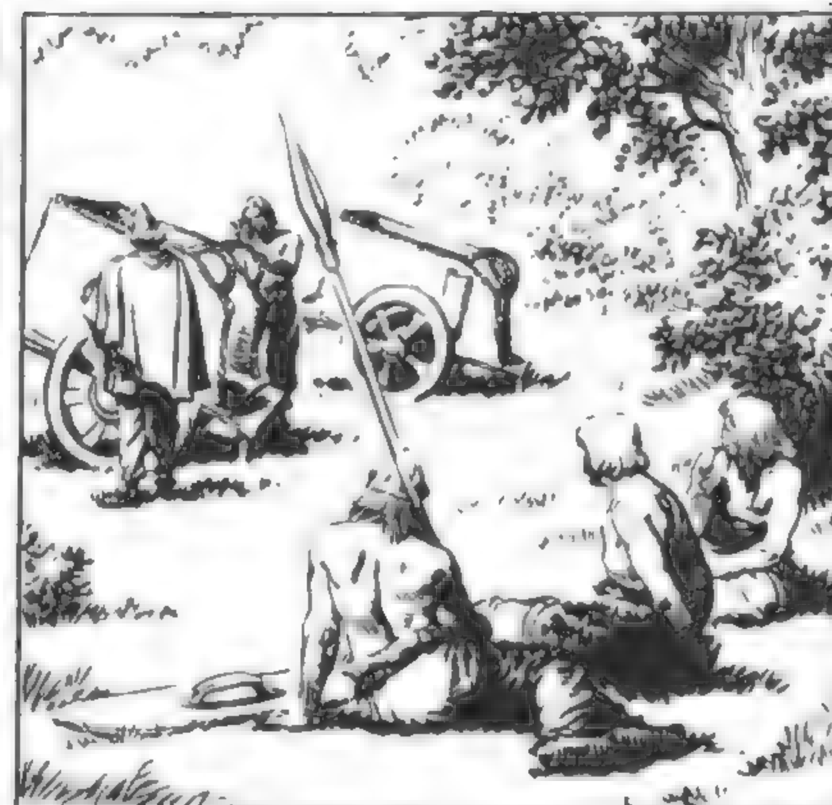






Nadenkend staart Eric de schildwacht na; hij twijfelt er nu niet meer aan, of de krijger heeft inderdaad Sarans gesprek afgeluisterd en hij moet zich al erg vergissen, als de man niet nog méér in zijn schild voert. Het blijkt al gauw, dat de Noorman het bij het rechte eind heeft gehad, want als hij zich met Saran naar de gereedstaande strijdwagen begeeft, treedt een der krijgers op de koning toe. 'Fergus is al vertrokken, koning, zoals je bevolen had,' meldt de man, wijzende in de verte, waar een ruiter in een stofwolk over het bochtige pad voortsnelt. Saran staat stil alsof de bliksem hem getroffen heeft. 'Fergus?' snauwt hij, 'ik heb Fergus niets bevolen.' De koning van de Ulaid neemt zijn krijgers loerend op en perst de lippen opeen. Dan springt hij op de voorste kar, geeft de Noorman een teken hem te volgen en legt de zweep over de paarden. Nauwlettend neemt Eric de man naast zich op, terwijl zij in snelle vaart langs het pad voortbolderen. Saran heeft kennelijk moeite, zijn zelfbeheersing te bewaren. Het lijdt geen twijfel: Saran, de vorst van de Ulaid is bang, dodelijk bang en naar het schijnt voor zijn eigen mannen...




Met vaste hand ment Saran de strijdwagen over het pad. Achter hem komen twee krijgers te paard, dan de andere strijdwagen, waarin zich de hoofdman en een derde krijger bevinden, terwijl de vierde krijger de stoet sluit. Na enige tijd komen zij in een beboste streek, waar Saran halt laat houden. 'Wij zullen hier een korte rust houden,' kondigt hij aan, terwijl hij uit de strijdwagen stapt. Verbaasd vraagt Eric zich af, waar dat voor nodig is. Ook de krijgers zijn niet weinig verwonderd over dit onnodige oponthoud, vooral als Saran aan twee mannen beveelt, de paarden uit te spannen en te laten drinken aan een beek een eindweegs het woud in. 'Waarom dan niet bij de beek halt gehouden?' peinst Eric, terwijl hij de strijdwagen verlaat en zich onder bewaking van twee mannen in de schaduw van een boom zet. Nieuwsgierig slaat hij de koning van de Ulaid gade. Deze staat, met zijn rug naar de Noorman, bij de strijdwagens, evenals de hoofdman. Wat hij daar doet, kan Eric niet zien, maar hij schijnt ergens mee bezig te zijn. Ook de hoofdman gedraagt zich op zijn minst gesproken, eigenaardig. Hij staart naar de strijdwagens of hij ze voor het eerst van zijn leven ziet, maar kijkt telkens verstolen in Erics richting... Het valt de Noorman nu op, dat de hoofdman een boog in zijn hand heeft. Terwijl hij zich het hoofd breekt met de vraag, wat dit allemaal te betekenen heeft, wordt hij opgeschrikt door een kort bevel van Saran: 'NU!' Tegelijkertijd draaien Saran en de hoofdman zich om en richten hun bogen op de plaats waar Eric zit.







In een vertwijfelde poging de dodelijke bogen van Saran en zijn hoofdman te ontgaan, gooit Eric zich zijdelings achterover. Maar zijn ontzetting slaat om in verbijstering als hij zijn twee bewakers naast zich levenloos ineen ziet zakken, gedood door hun eigen koning. De Noorman heeft zo langzamerhand geleerd zich over niets te verwonderen waar het Saran betreft, maar dit is hem toch te bar. Hij is niet van plan Sarans verdere moorddadige streken af te wachten en duikt de struiken in. Zonder op of om te kijken rent Eric voort. Hij wordt danig in zijn bewegingen belemmerd door zijn op de rug gebonden handen, maar hij heeft de tijd niet daar iets aan te doen. De kans dat deze vlucht zal slagen is toch al uiterst gering. Vaag hoort hij Sarans woedende stem ergens achter zich als hij zich hijgend tussen het gebladerte laat vallen en vlug als een aal wegkruipt onder een dichte bramenstruik. De doornige, taaie takken verwonden hem pijnlijk in het gezicht maar zonder erop te letten werkt hij zich dieper en dieper onder het bramenbos.






Met kloppend hart beluistert Eric de nadering van zijn achtervolgers. Eensklaps houdt het gekraak en het geritsel in de struiken op. 'Hij kan niet ver zijn,' hoort hij Saran grommen. 'Onder die bramenstruiken misschien,' oppert de hoofdman. Saran lacht schamper. 'Alleen een dwaas zou dáár in willen doordringen. Die scherpe doornen steken als messen.' De Noorman ondervindt de waarheid van deze opmerking aan den lijve. Maar de geseling van een heel braambos is tóch te verkiezen boven een van Sarans dodelijke pijlen en hij slaakt een zucht van opluchting als Saran zegt: 'Kom! Wij verspillen kostbare tijd.' De twee mannen verwijderen zich weer. Zodra hij zich veilig waant kronkelt Eric pijnlijk uit zijn schuilplaats en rent gebukt in tegenovergestelde richting weg. In de opwinding van de vlucht heeft hij echter geen moment meer aan de twee krijgers gedacht, die door Saran met de twee paarden het bos waren ingestuurd en dit komt hem duur te staan. De twee krijgers, opmerkzaam gemaakt door de verwarde geluiden in het bos, zijn op onderzoek uitgegaan en als Eric hun aanwezigheid gewaar wordt is het al te laat... De voorste krijger slaakt een waarschuwende kreet, waarop Saran en zijn metgezel haastig komen toelopen. Wanhopig poogt de Noorman de knellende banden om zijn polsen los te rukken. Maar vóór de twee krijgers drie passen in zijn richting hebben kunnen doen snorren hen twee pijlen tegemoet. Bliksemsnel terzijde springend weet één de pijl nog te ontgaan; de tweede echter is minder gelukkig. 'Bij de Goden,' stamelt Eric vol afgrijzen, als hij nu de derde krijger onder Sarans schot ziet vallen. 'Bij de Goden, dit... dit is het werk van een WAANZINNIGE.'






Eric kan een rilling niet onderdrukken. Het kan haast niet anders, of de koning van de Ulaid is een volslagen krankzinnige! Terwijl deze gedachte door Erics hoofd spookt, maakt de laatste van de vier krijgers zich op om zijn huid zo duur mogelijk te verkopen. Vóór Saran of de hoofdman nieuwe pijlen op hun boog kunnen leggen suist zijn speer hen tegemoet en de hoofdman zakt in elkaar. Ogenblikkelijk zoekt Saran dekking. Ook de krijger duikt weg achter een groepje bomen. Eric wacht echter het verdere verloop van deze strijd niet af. Die twee hebben voorlopig hun handen vol aan elkaar en in die tijd kan hij er mooi vandoor gaan. Omzichtig sluipt hij weg, om het, zodra hij uit het gezichtsveld van de twee kemphanen is, op het lopen te zetten. Nu moet hij vóór alles zijn handen zien vrij te maken. Maar hoe! In de boeien om zijn polsen is geen beweging te krijgen, hoe hij ook rukt en trekt. De enige oplossing is, het met een scherp voorwerp te proberen; een steen bijvoorbeeld. Terwijl hij zoekend rondkijkt, schalt eensklaps een kreet door het woud. 'Noorman, kom tevoorschijn! Alles is veilig.' Eric huivert. Dus Saran heeft nu ook de vierde krijger gedood! De roep wordt weer herhaald, maar Eric slaat er geen acht meer op. Als de koning van de Ulaid denkt, dat hij zich door zó een doorzichtige list om de tuin laat leiden, vergist hij zich! 'Luister toch naar mij! Het is een misverstand!!' Eensklaps breekt de stem af. Dan een luid hulpgeroep, gevolgd door een rauwe gil.







Aarzelend staat Eric stil. Is het hulpgeroep van Saran óók een krijgslist of... Dan galmt een diep geblaf door het bos. 'Wolf,' roept Eric verheugd en zonder zich verder te bedenken rent hij terug. Reeds van verre ziet de Noorman met grimmige voldoening dat Saran beslist niet nodeloos om hulp riep. Erics trouwe Wolfshond heeft de koning van de Ulaid omvergeworpen en staat met blikkerende tanden over hem heen, klaar om iedere vlucht in de kiem te smoren. 'Hèhè, ben je daar eindelijk!' roept Saran, niet in het minst uit het veld geslagen. 'Is dat nu een manier om je redder te danken? Doe gauw die hond weg; ik hou veel van honden maar deze liefkozing is een beetje te innig.' 'Ha! Je zotte smoesjes kun je wel voor je houden,' snauwt Eric, terwijl hij zijn hond terugroept. 'Gooi je wapens weg en sta op, moordenaar!' 'Moordenaar noem je mij?' roept Saran uit terwijl hij met een argwanende blik naar de hond behoedzaam overeind krabbelt. 'Terwijl ik vier krijgers uit de weg ruim om je te helpen, dat schijn je nog niet goed begrepen te hebben, geloof ik.' 'Er is een boel dat ik niet begrijp,' zegt Eric dreigend, 'maar daar praten we nader over, voor zover er tenminste met een krankzinnige te praten valt.' 'Je doet mij onrecht vriend, werkelijk,' mompelt Saran verongelijkt. 'Ik heb het beste met je voor. Het grieft mij diep dat je mij voor gek uitmaakt. Waarvoor eigenlijk? Ik kan alles uitleggen, álles...' Opmerkzaam neemt Eric de ander op. 'Maak mijn boeien los,' zegt hij dan langzaam. 'Denk erom, één verkeerd gebaar en mijn hond vliegt je aan.' 'Ach, dit dreigement is toch niet nodig,' geeft Saran ten antwoord. 'Het was immers mijn bedoeling je te bevrijden!' en gedienstig begint hij de koorden om Erics polsen los te peuteren. De blik van haat en mateloze teleurstelling waarmee hij intussen naar Wolf loert, ontgaat de Noorman echter helaas...







Zodra Saran de boeien van Erics polsen heeft losgemaakt, neemt de Noorman diens wapens af en beveelt hij de koning van de Ulaid hem voor te gaan naar de plek, waar de vier krijgers gevallen zijn. Na zich uit de in het rond liggende wapens van een goede speer, pijl en boog en een schild voorzien te hebben, gebiedt Eric Saran hem te helpen de doden te begraven, waarbij Wolf waakzaam toekijkt. 'Ga zitten,' zegt Eric bits als deze droeve bezigheid volbracht is. Onderzoekend kijkt de Noorman zijn gevangene aan. Aan Sarans onverstoorbare manier van doen is niet te zien, dat hij kort geleden vier moorden gepleegd heeft. Dan zegt de Noorman: 'Ik weet niet wat voor spel jij speelde met de vier krijgers en met mij. Het boezemt me ook geen belang in, want het spel is uit! Hoe gauwer ik jou en dit hele geheimzinnige gedoe de rug kan toekeren, hoe liever het mij is. Er is maar één ding, dat mij interesseert: WAAR IS MIJN VROUW? Waarom beweerde jij, haar aan boord van Ragnars schepen ontmoet te hebben, terwijl het duidelijk is, dat je haar nooit hebt gezien?' Saran doorstaat de doordringende blik van Eric met een glimlach. 'Je hebt gelijk, ik ken haar inderdaad niet; ik gebruikte het als een aansporing voor jou, mij te helpen Ragnar te achtervolgen.' Eric knikt. Deze uitleg klinkt aannemelijk. 'Dan zijn wij uitgepraat,' zegt hij stroef. Een geamuseerd lachje van de koning van de Ulaid breekt zijn verdere woorden af. 'Je vergist je, vriend,' zegt Saran. 'Je vergist je in alles. We zijn niet uitgepraat; mijn spel, zoals jij het blieft te noemen, is pas begonnen en wat je vrouw betreft ben je vermoedelijk op de verkeerde weg.' 'Wat bedoel je?' snauwt Eric gespannen, ondanks zijn argwaan. 'Als je me nu eens even de kans geeft rustig uit te praten,' glimlacht Saran onverstoorbaar, 'zul je inzien, hoe verkeerd het is mij als een vijand te beschouwen.







Ik heb, omdat ik je nu eenmaal graag mag, op het fort naar je vrouw geïnformeerd,' zegt Saran haastig. 'Ik kon niets aan de weet komen, maar men deed zo vreemd, dat ik vermoed dat zij méér weten dan dat zij zeggen wilden.' Met saamgeknepen lippen luistert Eric vol achterdocht en ongeloof. 'Helaas noopte de toestand mij – eh – overhaast te vertrekken, zodat ik geen verdere nasporingen meer kon doen,' vervolgt Saran somber. 'Tijdens mijn afwezigheid hebben de Druïden zich namelijk onder leiding van Monoch, de opperdruïde, een grote schurk, onopvallend van de macht meester gemaakt. Zij regeren zogenaamd in mijn naam en mijn terugkeer kwam hen helemaal niet goed van pas! De krijger die ons gesprek afluisterde was een van hun spionnen. Hij ging hen waarschuwen, zodat Monoch maatregelen kon treffen om mij te doen verdwijnen. Ik ben hem gelukkig voor geweest, maar nu ben ik vogelvrij, evenals jij trouwens, hè hè! Begrijp je het nu?' 'Helemaal niet,' gromt Eric droog, 'want wat heb ik ermee te maken? Waarom ontvoerde jij me? Waarom nam je mij later weer gevangen?' 'Om je uit handen te houden van de aanhangers der Druïden,' zegt Saran met een ernstig gezicht. 'Maar op de vesting was ik óók niet veilig. Ik hoopte dat jij en je krijgers mij zouden kunnen helpen de macht van de Druïden te breken. Daarom ontvoerde ik je.' 'Klopt niet,' zegt Eric scherp. 'Eerst beweerde je mij nodig te hebben om Ragnar de Rode te vinden.' Saran haalt de schouders op. 'Zeker, daar heb ik je óók voor nodig. Ragnar heeft een van mijn getrouwen ontvoerd, die voor mij van veel belang is, maar onder deze toestanden is het toch onmogelijk iets te ondernemen. Wij moeten naar de koning van het land Oriël. Weliswaar zijn wij geen vrienden, maar hij zal ons zeker in bescherming nemen. Bovendien wil je toch ook weten, wat er van je mannen geworden is?' Eric denkt snel na. Al blijven er nog tal van vragen onbeantwoord, het relaas van Saran klinkt oprecht genoeg. Bovendien is de man in zijn macht, en per slot van rekening wil Eric inderdaad terug, om zijn mannen op te sporen. 'Het is goed,' zegt hij. 'Naar het land der Fiatach dus.'









Terwijl Eric de koning van de Ulaid volgt denkt hij scherp na. Dat Saran zich bedreigd voelde, had hij al in het fort gemerkt, zodat het verhaal, als zouden Monoch en zijn Druïden tegen hem samenspannen, wel waar kan zijn. Maar er zijn zóveel tegenstrijdigheden in Sarans verdere relaas, dat Eric het toch maar half vertrouwt. Waarom meende Saran, dat Eric door Cendrach was uitgestuurd? Was dát de reden voor Erics ontvoering? Was het om Ragnar de Rode begonnen, of houdt het allemaal verband met elkaar? Onopvallend hoort Eric zijn gevangene hierover uit. Volgens Saran heeft Cendrach, toen hij vluchten moest, zich meteen van een grote hoeveelheid kostbare sieraden meester gemaakt. Over Ragnar vertelt Saran niet veel meer, dan hij al gedaan heeft. Of de man is dus een doortrapte leugenaar, óf te goeder trouw en langzamerhand begint Eric het laatste te geloven. Zo zetten de mannen en de hond hun tocht naar de grens voort. Meer en meer begint Eric de ander als een metgezel te behandelen. Het besef, dat zij op elkaar aangewezen zijn, draagt daartoe bij. Hoewel Saran hem verteld heeft dat de onbekende, die zij in het dorp der Fiatach zagen begraven, één van zijn getrouwen geweest is, die iets van Monochs plannen te weten was gekomen, heeft Eric het steeds vermeden, de laatste woorden van deze man prijs te geven. Maar de gedachte, dat dit wellicht van groot belang voor Saran kan zijn, laat hem niet los en wanneer zij de tweede avond om een klein vuur gezeten een boutje bereiden, vraagt Eric zo terloops of Saran wel eens van iemand gehoord heeft, die Tuaim Mor heet. 'Tuaim Mor? Tuaim Mor? Hoe kom je daar zo bij?' vraagt de koning van de Ulaid onverschillig. 'Dat is de naam van een krijgsheer, geloof ik.' Scherp slaat Eric de ander gade; maar in het onzekere licht der vlammen ontgaat hem de schittering in Sarans ogen. De mannen praten nog wat na over hun plannen; dan begeven zij zich ter ruste, terwijl Wolf plichtsgetrouw de wacht betrekt. Als Eric met een schok wakker schrikt, begint het al te dagen. Het nasmeulende vuur verlicht flauwtjes de kampplaats, maar hij is er alleen. Zowel Saran als zijn hond zijn verdwenen...






Dus Saran heeft me tóch bedrogen! Hoe heb ik ooit geloof kunnen hechten aan zijn gladde smoesjes, bedenkt Eric spijtig. Het was hem dus tóch om de laatste uitlating van de stervende te doen, want nadat ik de naam 'Tuaim Mor' genoemd heb is Saran verdwenen. De vorst van de Ulaid moet wel overhaast gevlucht zijn, want van Erics wapens heeft hij niets meegenomen. Woedend springt de Noorman overeind terwijl hij zacht Wolfs naam roept. Het blijft doodstil om hem heen en behoedzaam dringt Eric het kreupelhout in. Wat kan er met zijn hond aan de hand zijn? Eensklaps klinkt er een geritsel in het struikgewas en tot zijn grote opluchting ziet Eric even later zijn trouwe hond geruisloos op hem toesnellen. 'Waar was jij,' zegt Eric verwijtend, 'wat mankeert je, om zo maar weg te lopen? Je had moeten waarschuwen, toen Saran ervan doorging. Foei, ben jij nu een goede hond?' Wolf begint zachtjes te janken en dribbelt opgewonden om zijn meester heen. Zou Saran iets overkomen zijn? bedenkt Eric ineens, als hij ziet dat de hond hem probeert mee te tronen. Misschien is hij niet gevlucht; misschien was er onraad en heeft hij Wolf gestuurd om mij te halen. Eric aarzelt niet langer. Hij beveelt de hond hem het spoor van Saran te wijzen, en in grote haast volgt hij het dier in de richting waarin de vorst van de Ulaid zo geheimzinnig verdwenen is.







Vol spanning haast Eric zich in de vroege ochtendzon achter zijn hond aan, die met de neus over de grond Sarans spoor volgt. Ondertussen vraagt de Noorman zich af, wat de oorzaak van diens verdwijning kan zijn. Heeft Saran hem bedrogen en verraden? Was het de raadselachtige koning van de Ulaid werkelijk alleen maar te doen om de laatste woorden van de onbekende, die in het dorp der Fiatach begraven ligt? Of is Saran iets overkomen. Het gedrag van zijn hond wijst op het laatste, maar toch twijfelt Eric. Als er werkelijk onraad geweest is, waarom heeft Saran hem dan niet gewekt? Het is zo onlogisch. Maar goed beschouwd is alles, wat Saran gedaan heeft, nogal onlogisch. Plotseling versnelt Eric zijn pas, als hij zijn hond een eindweegs voor hem uit hoort blaffen. Naderbij komend, ziet hij de oorzaak van Wolfs opwinding: de op schouderhoogte afgescheurde mantel van Saran! 'Er was dus tóch onraad,' mompelt Eric. Het vertrapte, omwoelde gras bewijst, dat er flink gevochten is ook. De goede trouw van Saran schijnt hiermee wel bewezen en toch... tóch blijft het vreemd. Degenen, die de koning van de Ulaid hier overvallen hebben, zijn beslist niet in de nabijheid van hun kamp geweest, want dan had Wolf zeker gewaarschuwd. Saran zou wel over een zesde zintuig moeten beschikken, om onraad op zo'n grote afstand op te merken. Eric geeft Wolf de lucht van de mantel en beveelt haar, verder te zoeken. Zonder veel moeite vindt Wolf het spoor weer en het gaat zo snel, dat Eric de hond bijna niet bij kan houden. Dan, nabij de bosrand, staat Wolf eensklaps stil. Een zacht dreigend gegrom komt uit haar keel en als Eric naderbij komt, ziet hij wat hij vreesde. Door de vlakte beneden hem rijden twee ruiters. Aan een lang touw voeren ze Saran, de koning van de Ulaid, gevangen met zich mee.









De ruiters die Saran gevangen genomen hebben zijn nog niet ver en zonder aarzelen zet Eric hen in de beschutting van het struikgewas na. Hij breekt zich niet langer het hoofd over de talloze verwikkelingen en raadsels waarin hij door Sarans toedoen verzeild geraakt is. Eérst Saran bevrijden, want dit zijn zonder twijfel de knechten der Druïden, die het op het leven van de koning gemunt hebben. Er komt nu een ander troepje ruiters uit het woud tevoorschijn, die een paard aan de teugels meevoeren. Als er niet snel gehandeld wordt, hijsen zij Saran op het ruiterloze paard en heeft Eric het nakijken. Maar wat te doen? Zelfs al zoú hij erin slagen de krijgers daar beneden te bereiken, dan nog is het één tegen velen. Even twijfelt Eric. Dan trekt hij zich schielijk in het woud terug en begint uit alle macht Sarans naam te roepen. Enkele ruiters zijn alweer opgestegen als een reeks schallende kreten tot hen doordringt. 'Hoor!' zegt een van hen, 'dat is hem; dat is de vreemdeling, die bij Saran was. Vlug mannen, verberg je, hij heeft ons nog niet opgemerkt. Des te spijtiger voor hem.' Met een spottend gegrinnik haasten een viertal krijgers zich het woud in, terwijl de overigen zich in de schaduw van de bosrand terugtrekken.







Roerloos kijkt Eric de vier krijgers na tot zij uit het gezicht verdwenen zijn. Dan sluipt hij in de richting van de overigen die zich met Saran in de schaduw van de bosrand teruggetrokken hebben. Op enige afstand, goed voor hen verborgen, begint Eric zachte, onduidelijke geluiden uit te stoten en het duurt niet lang of twee krijgers dringen nieuwsgierig het struikgewas in om eerst poolshoogte te nemen. Voorzichtig trekt de Noorman zich terug, de krijgers meelokkend en verschuilt zich met Wolf op een dichtbegroeide plek. Zonder hem op te merken gaat de eerste krijger rakelings aan hem voorbij. Dan geeft Eric zijn hond een teken en voor de achterste krijger weet wat hem overkomt, tuimelt hij met de grommende wolfshond op hem, ter aarde, waar hij sidderend blijft liggen. Bliksemsnel wendt zijn makker zich om, maar hard treft hem Erics vuist en ook deze tegenstander is uitgeschakeld. Snel bindt Eric het tweetal met hun eigen riemen, waarna hij hen onder de struiken sleept. Tot nu toe is zijn opzet voorbeeldig geslaagd, maar of het laatste deel ook zo zal verlopen hangt voornamelijk van Wolf af. Zo dicht mogelijk nadert Eric de bewakers van Saran. Wolfs tanden blikkeren vervaarlijk en het dier schiet vooruit, als Eric haar loslaat. De krijgers deinzen verschrikt terug. Gelijktijdig springt Eric overeind. 'Saran,' brult hij. 'Vlucht! Maar snel, voor je kans verkeken is.'







Saran, die niet minder geschrokken is van Wolfs plotselinge verschijning dan zijn bewakers, aarzelt een moment, maar als hij ziet dat de krijgers al hun aandacht nodig hebben om het dier van zich af te houden, springt hij op en zet het op een lopen. 'Hierheen, Saran. Hier,' schreeuwt Eric. De koning van de Ulaid kijkt schichtig achterom en duikt op flinke afstand van Eric in het struikgewas. Met een verwensing snelt Eric hem na. Saran moet de wolfshond herkend hebben en dan kan hij toch weten wie hij voor heeft. Dit is allemaal tijdverlies. Hij slaakt een zucht van opluchting als hij eensklaps de vluchteling voor zich ziet. 'Saran, wacht, ik ben het,' roept hij de ander toe. 'Ik zal je boeien los snijden.' Met een gejaagde blik gluurt Saran om. 'Of begreep je niet dat ik het was,' glimlacht Eric. De koning van de Ulaid antwoordt niet. Nauwelijks zijn zijn handen vrij of hij draait zich bliksemsnel om en vóórdat Eric beseft wat er gebeurt, tuimelt hij door een paar vuistslagen geveld achterover.

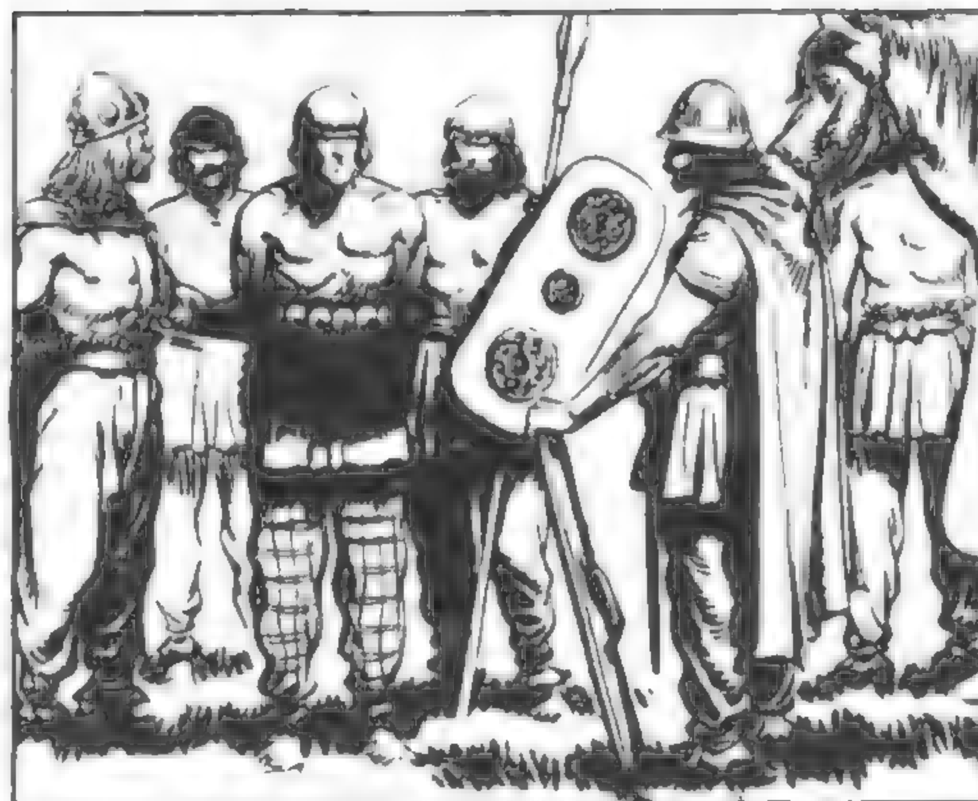






Met een stekende pijn in zijn kaak opent Eric de ogen. Wolf staat naast hem en besnuffelt hem onrustig, als hij opkrabbelt. 'Ik had mijn hersens beter moeten gebruiken, denkt de Noorman grimmig, dan had ik kunnen begrijpen, dat Saran van ons kamp weggevlucht was. Daarbij is die laffe schurk de krijgers in de arm gelopen. De hemel mag weten waar hij nu heen is, maar ver zal hij niet komen! De Noorman geeft zijn hond de lucht van de touwen, waarmee Saran geboeid was. 'Zoek, Wolf, zoek!' zegt hij dringend. De hond snuffelt bedrijvig rond. Dan gaat hij er als een pijl uit de boog vandoor en is in minder dan geen tijd in het gebladerte verdwenen. Twee- driemaal roept Eric het dier terug, maar Wolf is waarschijnlijk al te ver om het nog te horen. Zo goed mogelijk de richting in het oog houdend, gaat Eric de hond na. Een verwijderd geblaf dringt tot hem door en luisterend staat hij stil om te bepalen, vanwaar het geluid komt. Door deze achtervolging heeft Eric niet aan de krijgers gedacht, maar een zacht geritsel in de struiken herinnert hem eensklaps aan dit gevaar. Haastig poogt hij weg te duiken... te laat. 'Ziezo, jou hebben we tenminste!' snauwt een stem en als Eric rondkijkt, ziet hij de speren van de tevoorschijn tredende krijgers dreigend op zich gericht.






Eric is er niet de man naar zich zonder slag of stoot over te geven, maar om te pogen deze omsingeling te doorbreken, zou zelfmoord zijn. Hij blijft dus rustig op zijn plaats. Inmiddels zijn de krijgers dichterbij gekomen. 'Zo, Noorse rover,' snauwt een van hen. 'Wij hebben jou nog liever dan Saran, als het erop aankomt. Je wou tegen hem niets zeggen over de man, die jullie hebben zien begraven, daar in het Fiatach dorp, hè? Dat kan je dan nu aan ons vertellen, en gauw wat!' Scherp neemt Eric de spreker op. 'Wel, wel, Fergus, de krijger die het gesprek afluisterde op de grensvesting. Spion der Druiden, als ik het goed begrijp,' zegt hij minachtend, terwijl hij inmiddels snel nadenkt. Dus ook deze krijgers interesseren zich voor de woorden van de onbekende. Wie deze geheimzinnige 'Tuaim Mor' ook is, Eric begrijpt dat hij er niets mee zou winnen, door de naam prijs te geven. Waarschijnlijk zouden de krijgers hem op staande voet doden. 'Ik weet niet waarover je het hebt,' zegt hij. 'Eerst is het Saran, die mij het leven zuur maakt met die vraag; nu jij weer.' Fergus neemt Eric loerend op. 'Weet je dat niet, huichelaar? Vertel ons wat de stervende vluchteling zei, en... en wij zullen je misschien iets mededelen omtrent je vrouw!' Hoewel deze woorden Eric even in verwarring brengen, is de blik van berekening in Fergus' ogen hem niet ontgaan. Waarschijnlijk is het een poging hem te overbluffen en na een korte aarzeling schudt hij stug het hoofd. 'Ik weet niets,' gromt hij. 'Je wilt dus niet spreken? Dan zullen wij je ertoe DWINGEN!' snauwt Fergus. Hij geeft zijn krijgers een teken en in minder dan geen tijd is Eric gebonden, waarna men hem op een paard tilt en ook zijn voeten aan elkaar bindt. Snel wordt nu opgestegen en als zij in galop de vlakte inrijden bijt Fergus de Noorman toe: 'Jij zult je koppigheid wel afleren vriend, als je kennis gemaakt hebt met de folterwerktuigen van heer Monoch...'







Uit de gesprekken van de krijgers begrijpt Eric, dat Sarans burcht, waar Monoch nu de scepter zwaait, het doel is van de tocht. Zij verwachten daar de volgende morgen aan te komen. Eén ding is zeker, denkt Eric, vóór dat gebeurt moet ik uit hun handen zien te komen. Maar hoe? Op Wolf valt deze keer niet te rekenen, daarvoor is onze snelheid te groot. Zelfs al volgt hij het spoor, dan nog zal hij te laat komen, want als ik eenmaal binnen de muren van de burcht ben, is er geen redden meer aan. Het enige dat er voorlopig op zit is afwachten tot zich misschien gelegenheid voordoet... Intussen laat de gedachte aan Winonah hem niet los. Sprak Fergus de waarheid, toen hij beweerde, iets over haar te kunnen vertellen? Tegen de schemering laat Fergus halt houden en een kamp opslaan. Als enkele krijgers op hem afkomen om de boeien aan zijn voeten los te maken, beseft Eric, dat dit zijn kans is... Ogenschijnlijk rustig, wacht hij af tot zijn voeten vrij zijn. Dan drukt hij zijn hielen krachtig in de flanken van het paard onder het slaken van een doordringende kreet. Zijn opzet slaagt boven verwachting. Met een steigerende sprong schiet het dier vooruit. Eer de haastig opzij springende krijgers beseffen wat er gebeurt, verdwijnt Eric in razende vaart tussen de bomen.






Laag over de hals van zijn paard gebogen gluurt Eric voorzichtig achterom. De krijgers hebben de achtervolging ingezet en behendig stuurt Eric zijn ros met de knieën langs een smal wildpaadje het woud in. Hij heeft een behoorlijke voorsprong en dit moet hij uitbuiten, nu het nog kan. Op zeker ogenblik verspert dicht kreupelhout het pad en hier laat Eric zich op de grond glijden, waarna hij snel tussen het gebladerte verdwijnt. Zo ver mogelijk dringt hij het bos in. Nu moet hij zijn handen zien los te krijgen, voordat de krijgers het paard ontdekken en naar hem op zoek gaan. Het duurt niet lang of hij heeft een steen gevonden, die hem wel geschikt lijkt voor het doel. In koortsachtige haast schuurt hij de dikke koorden om zijn polsen langs de scherpe rand van de steen. Veel voortgang lijkt er niet in te komen en afgaande op de pijn, welke het hem bezorgt, schuurt hij meer zijn handen, dan de touwen stuk. Het zweet breekt hem uit, als hij hoort, dat de krijgers inmiddels zijn paard gevonden hebben, maar hij geeft de moed niet op en met een zucht van verlichting voelt hij eensklaps beweging in de koorden komen. Een laatste ruk, en zijn handen zijn vrij. Even blijft Eric roerloos zitten, terwijl hij overlegt, wat hem nu te doen staat. Niet ver van hem vandaan scharrelt een krijger door het struikgewas. Snel sluipt Eric achter hem aan. De man staat met de rug naar hem toe, met zijn speer in de struiken te porren. Aan de mantel en de helm herkent de Noorman Fergus, de aanvoerder van de krijgers. Met een onheilspellend lachje springt Eric toe.

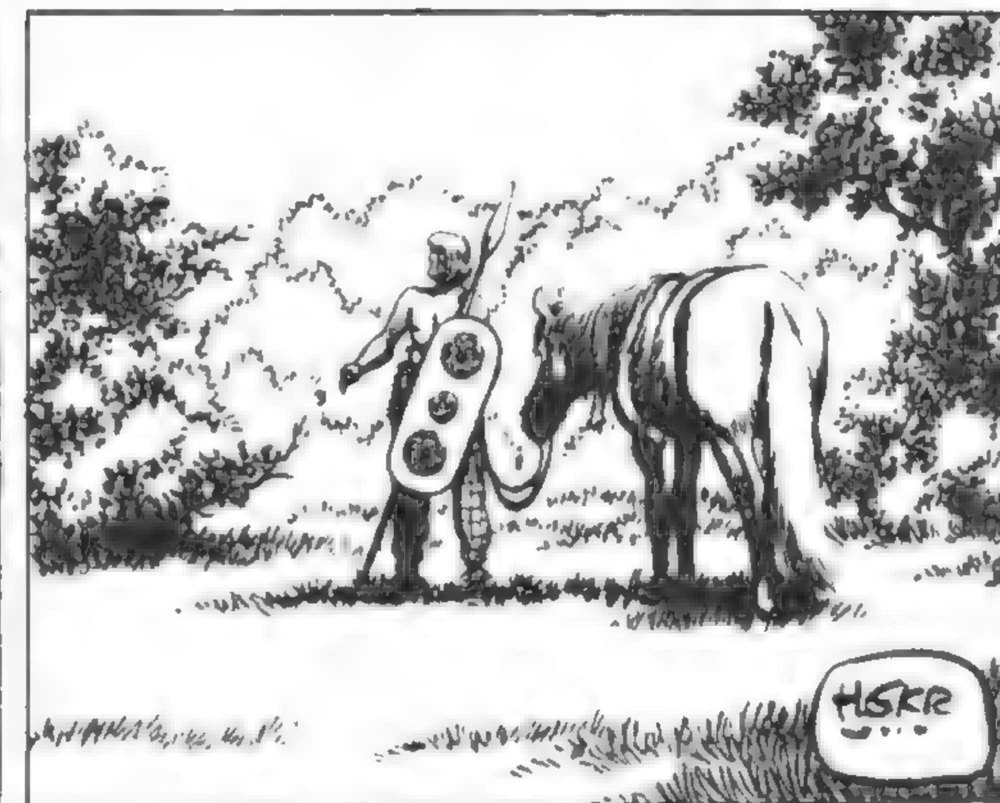






Fergus tuimelt voorover, als Eric hem op de nek springt. Gelijktijdig drukt de Noorman hem de hand op de mond en Fergus' kreet van schrik verstikt in een dof gebrom. Snel maakt Eric zich van de speer meester, die de krijger ontvallen is. 'Eén geluid en het is je laatste geweest,' sist Eric, terwijl hij de speer dreigend op Fergus' keel richt. 'Zo, en wat weet je nu van mijn vrouw?' vervolgt de Noorman grimmig, 'dat beweerde je toch?' Fergus likt star van ontzetting zijn droge lippen. 'Ik... eh... daar weet ik niets van, edele heer, genade! Ik niet, m-maar heer Monoch w-w-wel...' Er is doodsangst in zijn ogen en de Noorman kan er niet achter komen, of de man liegt of niet. Hij aarzelt even. De kerel verder ondervragen is nutteloos en gevaarlijk bovendien, in verband met de krijgers, die naar hem zoeken. Snel bindt hij dus de hoofdman en hij staat op het punt, hem een lap voor de mond te doen, als hij zich eensklaps bedenkt. 'Wie is Tuaim Mor?' bijt hij zijn gevangene toe. 'WIE?' herhaalt Fergus verbouwereerd. 'Dat is niemand, edele heer. Dat is een graf...' Plotseling zwijgt hij, met een vreemde gespannen blik in de ogen. 'Nu?' gromt Eric dreigend. 'Een... eh... grafheuvel, edele heer,' stottert Fergus benauwd. 'Twee dagreizen naar het noorden,' laat hij er dan haastig op volgen. 'Wel heb ik ooit,' peinst Eric verwonderd, 'een gráfheuvel?!' Hij snoert Fergus stevig de mond en neemt hem helm, mantel en wapens af. Zijn gedachten zijn er nog mee bezig, als hij even later gebukt door het kreupelhout glijdt. Om hem heen verraadt een gekraak, dat de andere krijgers nog steeds naar hem zoeken en dat komt hem nu mooi van pas. Zodra hij de krijgers in het oog krijgt, die bij de paarden zijn achtergelaten, springt hij met veel lawaai op. 'Hierheen, mannen,' roept hij de wachters gesmoord toe, 'we hebben de kerel ontdekt!'



De aarzeling van de wachters bij de paarden duurt maar even. Eric trekt zich onopvallend in het duister terug als zij zijn kant uitkomen. 'Volg mij, hier, langs dit paadje!' roept hij gedempt. Dan duikt hij ijlings weg in de struiken, ontdoet zich van mantel en helm en sluipt in een boog naar de paarden terug, terwijl de niets vermoedende krijgers zich in tegenovergestelde richting voorthaasten. Het angstige gesnuif van de paarden maakt de krijgers erop attent, dat er onraad is, maar zij komen te laat om in te grijpen en onder hun woedend geschreeuw verdwijnt Eric in galop in de nacht. Zonder onderbreking jaagt hij voort. Pas tegen de morgen gunt hij zijn paard een korte rust. Van achtervolgers is niets te bespeuren; blijkbaar hebben de krijgers het opgegeven. Na kort overleg besluit Eric terug te keren langs dezelfde weg, welke hij met de krijgers gekomen is, om Wolf op te vangen. Ongetwijfeld heeft de trouwe hond zijn spoor gevonden, dus kunnen zij elkaar niet mislopen. 'Monoch, de opper-Druïde, zou meer weten over Winonah, beweert Fergus,' peinst de Noorman terwijl hij, scherp uitkijkend naar zijn hond, langs het pad voortsnelt. Weliswaar is het niet zeker, dat de Ier waarheid gesproken heeft, maar waar het Winonah betreft, mag hij niet de geringste aanwijzing verwaarlozen. Intussen begint een vage onrust bezit van hem te nemen. Nog steeds heeft hij geen spoor van zijn hond ontdekt. Of Wolf is dus nog steeds achter Saran aan, óf er is haar iets overkomen. Met bange voorgevoelens nadert Eric de plek, waar hij Wolf het laatst gezien heeft. Op gevaar af de aandacht te trekken van rondzwervende krijgers, roept de Noorman uit alle macht. Keer op keer schalt zijn roep door het stille woud en opeens luistert hij met ingehouden adem. Van veraf klinkt zacht een smartelijk, jankende kreet.

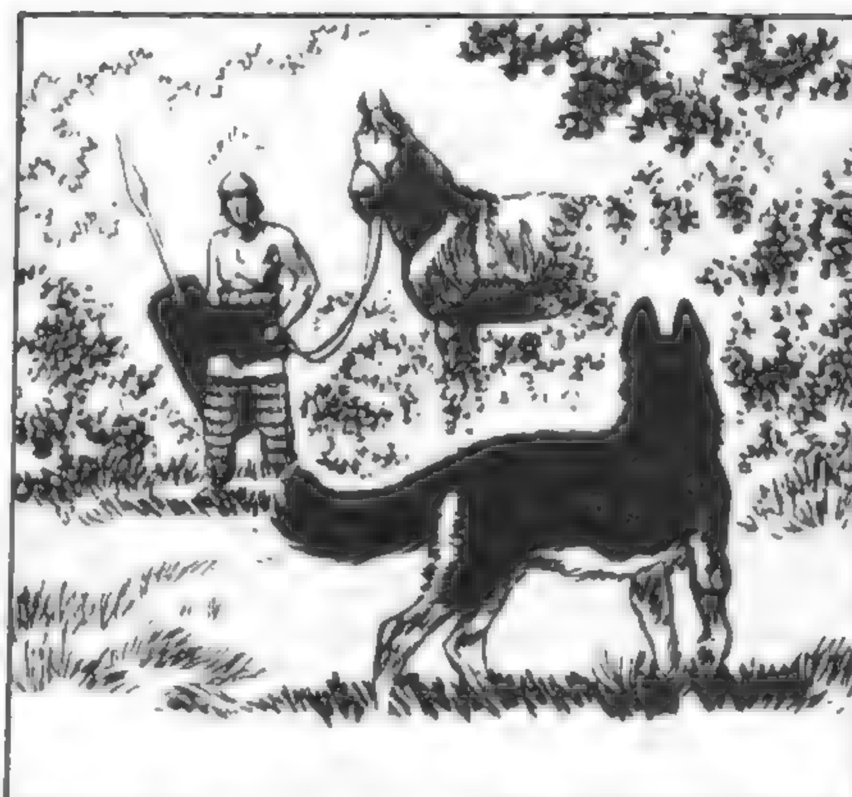






Geschrokken haast Eric zich in de richting van het smartelijke gejank. Even later komt zijn hond op hem toe hinken. Een afgebroken pijl steekt uit haar voorpoot. Ondanks deze verwonding is zij echter uitgelaten genoeg en ze laat rustig toe dat Eric het pijlstompje verwijdert en de wond reinigt. Het is gelukkig minder ernstig dan het eruit ziet, al zal Wolf wel enige tijd op drie poten blijven lopen. 'Die schurkachtige Saran heeft je dus te pakken genomen,' mompelt Eric. Hij streelt het dier zacht over de kop en staart fronsend voor zich uit. Het is allemaal even vreemd en geheimzinnig. Eén ding is echter nu wel duidelijk. Hoe verraderlijk Saran ook is, de gebeurtenissen hebben wel bewezen dat de koning van de Ulaid op vele punten de waarheid gesproken heeft. Fergus' bewering dat Monoch, de opper-Druïde, zijn vrouw kent, klopt met Sarans uitlating dat de krijgers op de grensvesting meer van haar wisten dan zij wilden vertellen. En bij dit alles speelt de geheimzinnige naam 'Tuaim Mor' een rol. 'Een grafheuvel, twee dagreizen naar het noorden,' mompelt Eric en eensklaps staat zijn besluit vast. 'Waar dat is weet ik niet, ouwe jongen,' zegt hij tot zijn hond, 'maar als we Sarans spoor volgen, komen wij er waarschijnlijk vanzelf. Ik moet mij al erg vergissen als die grafheuvel niet de sleutel tot al deze raadselen verbergt.'







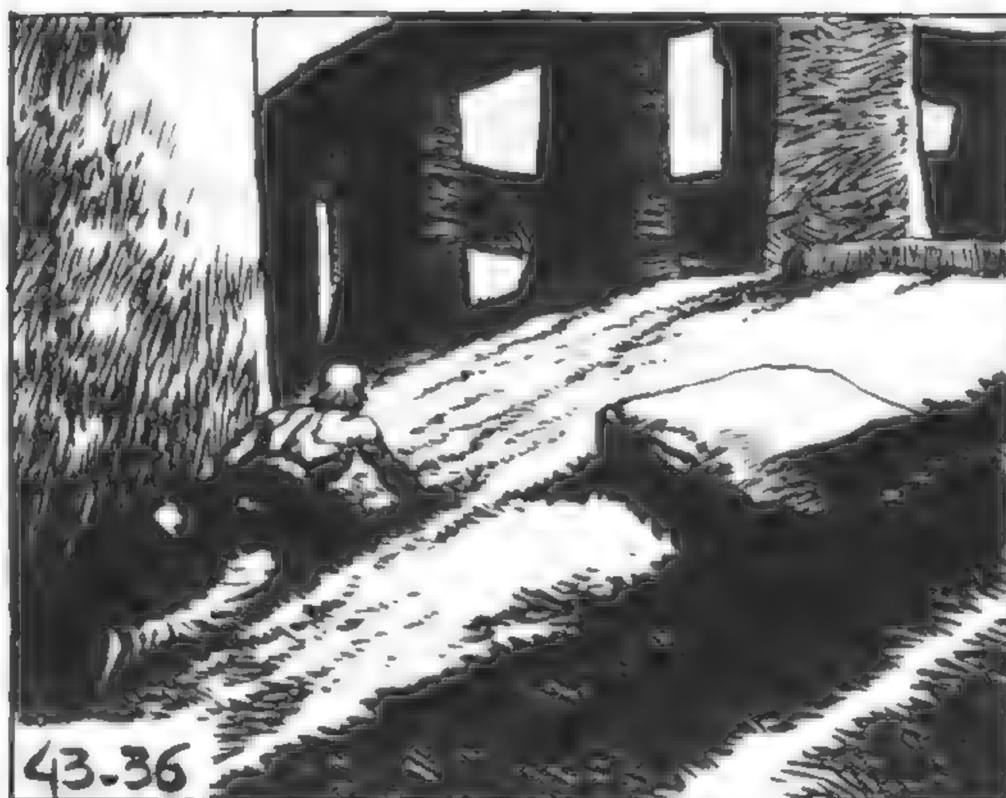
Naar Tuaim Mor dus! Nu Erics besluit vaststaat laat hij er geen gras over groeien. Zo mogelijk moet hij Saran achterhalen vóór deze de grafheuvel bereikt. Bovendien zal het hem niets verbazen, als de krijgers der Druïden eveneens hun schreden daarheen richten, want Fergus weet deze naam nu ook. Hij poogt Wolf op het spoor van Saran te zetten maar het dier begint naar het zuid-westen te lopen inplaats van naar het noorden, waar de grafheuvel zich volgens Fergus bevindt. Hoe vaak de Noorman zijn hond ook terugroept, iedere keer zoekt zij de oude richting weer op en aangezien de stijve borstels in haar nek er geen twijfel over laten dat zij wel degelijk Sarans spoor te pakken heeft, laat Eric het tenslotte maar aan zijn hond over. Misschien een list van Saran, peinst Eric, om ons op een verkeerd spoor te zetten. Of... Fergus heeft me voorgelogen... Vertrouwend op zijn hond, volgt hij het dier, uur na uur, in zuidelijke richting. Weifelend bestijgt hij een heuvel waar Wolf reeds op hem wacht, maar op de top houdt hij met een ruk zijn ros is... Zijn twijfel is verdwenen om plaats te maken voor een gevoel van ongeloof en ontzag, want daar voor hem in de vlakte ligt de grootste grafheuvel, welke hij ooit aanschouwde. Een monsterlijke kunstmatige heuvel, hoog boven het geboomte uitstekend: Tuaim Mor.






Peinzend rust Erics blik op de kolossale grafheuvel. Tuaim Mor... Met deze naam op de lippen stierf de onbekende vluchteling in het dorp der Fiatach; om deze naam te weten te komen joegen Saran en de krijgers der Druïden Eric en elkaar achterna en deinsden daarbij niet voor een moord of twee terug. Door de vallende avond rijdt Eric op de grafheuvel toe, welke van nabij nog groter en machtiger indruk maakt. Meer dan manshoge steenblokken staan – als stramme wachters uit een vergeten wereld – in eindeloos schijnende rijen opgesteld en voeren naar de top van de heuvel, waar een vreemd gevormd bouwwerk flauw tegen de lucht afsteekt. De Noorman verbergt zijn paard tussen de struiken en legt zijn hond vast. De kans is groot dat het dier Saran aanvliegt zodra zij hem in het oog krijgt en dit strookt niet met Erics plannen.

Hij wil er nu eerst wel eens achter zien te komen, wat Saran daarboven te zoeken heeft. In de schaduw van de grote steenzuilen bestijgt Eric omzichtig de helling. Het is doodstil. De enige levende wezens zijn de raven en kraaien die met spookachtig gekras de ondergaande zon tegemoet vliegen. De Noorman nadert nu het vreemde gebouw op de top van de heuvel en dan trekt hij zich eensklaps haastig achter een der stenen terug. Daar, op het plein temidden van de dubbele zuilenrij beweegt iets... Een man... De donkere gestalte, waarin Eric zonder moeite Saran herkent, loopt langzaam met gebogen hoofd tussen de steenpilaren door en lijkt dan ineens in de grond verdwenen. Twee tellen later duikt hij echter weer op en dit herhaalt zich verscheidene malen. Verwonderd fronst Eric de wenkbrauwen. Wat betekent dit vreemde gedrag?



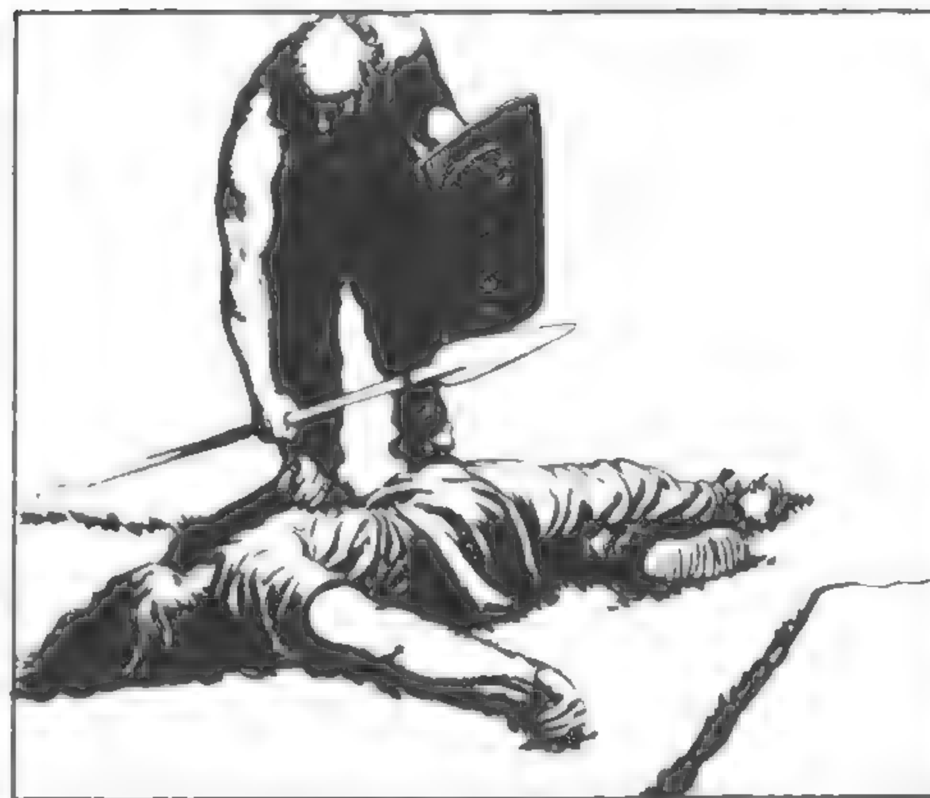




Wat voert Saran daarboven op Tuaim Mor uit? Omzichtig sluipt Eric naderbij om er het zijne van te hebben. Het laatste open stuk naar de top vreest hij ieder moment ontdekt te zullen worden, maar blijkbaar heeft Saran het te druk met zijn vreemde bezigheden. Zonder ongelukken bereikt de Noorman de schaduw van de stenen galerij. De speer vast in de hand glipt Eric tot achter de binnenste kolonnade. Dan staat hij verbouwereerd stil. Saran is verdwenen.

Betekent dit, dat de koning van de Ulaid tóch zijn komst bemerkt heeft? Op alles voorbereid wacht Eric af, maar als het rustig blijft betreedt hij voorzichtig het open plein. Bijna op hetzelfde moment hoort hij een gerucht achter zich. Een pijl schampt langs zijn schouder als hij zich bliksemsnel omwendt en hij staart recht in de van woede fonkelende ogen van Saran, die met een razend snel gebaar een tweede pijl op de pees legt.







Een onderdeel van een seconde is Eric vlugger dan zijn aanvaller. Hij springt terzijde; de verraderlijke pijl snort aan hem voorbij en versplintert ketsend tegen een der steenbokken. Aarzelend heft Eric zijn speer. Het is zijn bedoeling niet Saran te doden, al was het alleen maar, omdat deze hem wellicht opheldering zou kunnen verschaffen over de geheimzinnigheden, welke Tuaim Mor omgeven. Maar als hij ziet dat Saran met een woedende verwensing een nieuwe pijl op de pees legt, weifelt hij niet langer en met een kreet van pijn en schrik zakt Saran ineen. Snel loopt Eric op de roerloze gestalte toe en hij stelt met een gevoel van opluchting vast, dat de koning van de Ulaid slechts een ongevaarlijke wonde in de zijde heeft. Overigens herinnert de pijn in zijn schouder de Noorman eraan, dat hij er zelf ook niet zonder kleerscheuren afgekomen is. Besluiteloos staart hij naar de bewusteloze gestalte aan zijn voeten. Wat zocht de koning van de Ulaid hier boven op de grafheuvel? 'Deze man kan mij vertellen wat het geheim van Tuaim Mor is,' peinst de Noorman, 'maar het zal nog wel een tijdje duren voor hij weer bij kennis komt. En in die tussentijd kunnen de krijgers van Monoch wel eens roet in het eten komen gooien.' Opnieuw verbaast hij zich over de ontzagwekkende afmetingen van de grafheuvel en eensklaps weet hij, wat Saran hier zocht. Een ingang tot het binnenste van de heuvel! Er moet zich daar iets bevinden, wat niet alleen voor Saran, maar óók voor Monoch van belang is. Als ik die toegang vind, denkt Eric gespannen... als ik die vind... weet ik iets wat zij nog geen van allen weten, hè hè... en dán heb ik iets, waarmee ik Monoch dwingen kan, mij te vertellen wat hem van Winonah bekend is.







Hoewel Eric helemaal niet weet, of zijn gedachtengang wel juist is, zegt een gevoel hem, dat hij zijn ingeving volgen moet. Het vreemde bouwsel aan de smalle zijde van de binnenste steencirkel is de meest voor de hand liggende plaats; het lijkt op een geweldige troon. Twee rechtopstaande stenen, afgedekt met een derde, omsluiten een vierkant rotsblok, aan de voet waarvan zich een soort verhoging bevindt. Een nauwgezet onderzoek levert echter niets op. Dat een eventuele ingang zich in, of onder een der rechtopstaande zuilen verbergt is niet waarschijnlijk, tenzij een der pilaren hol is. Juist als Eric op het punt staat dit nader te onderzoeken valt zijn oog op de grote platte steen aan de voet van de troon. Deze steen vertoont merkwaardige spiraalvormige versieringen, die op geen der andere stenen voorkomen. Maar niet dit trekt in de eerste plaats zijn aandacht. De laatste stralen van de ondergaande zon werpen diepe schaduwen achter de geringste oneffenheid van de bodem EN DEZE LANGE SCHADUWEN VORMEN, VLAK VÓÓR DE STEEN EEN DUIDELIJK VIERKANT! Eric laat zich snel op de knieën zakken en tast voorzichtig de grond af. Hij voelt een nauwelijks merkbare richel in de bodem. De naden van het luik, dat zich hier ongetwijfeld bevindt, evenals het luik zelf, zijn geheel door onkruid en taai gras overwoekerd. Er is bijna geen beweging in te krijgen. Teleurgesteld neemt Eric de steen nog eens wat nauwkeuriger op en ten tweede male brengt de lage zonnestand hem op het goede spoor! De kern van de middelste spiraal ligt dieper dan de overige. Haastig werkt hij aarde en onkruid tussen de voegen los, tot duidelijk de vorm van een stenen knop zichtbaar wordt. Ook hier zit echter haast geen beweging is. Uit alle macht drukt Eric op de stenen pal, tot zij eensklaps naar beneden schiet. Op hetzelfde moment klapt met een dreunende slag in een wolk van stof het luik omlaag...









Eric kan zijn opwinding nauwelijks bedwingen. Een snelle blik op Saran overtuigt hem, dat deze voorlopig nog wel buiten bewustzijn blijft. Op goed geluk laat hij zich in de diepte zakken. Het eerste wat hij doet, zodra hij grond voelt, is kijken of het luik ook weer dicht kan. Flarden van verteerd touw bewijzen, dat het stenen luik oorspronkelijk aan een contra-gewicht bevestigd was, om te voorkomen dat het luik met geweld naar binnen sloeg, zoals nu gebeurde. Met een beetje krachtsinspanning zal het wel lukken, de stenen plaat weer in zijn oorspronkelijke stand terug te brengen. Langs een verzakte trap dringt Eric de duistere grafheuvel binnen. Hij bevindt zich in een grote onderaardse zaal. Monsterlijk gebeeldhouwde koppen staren hem met holle ogen vanuit de donkerte aan. Hier en daar liggen de resten van ontzaglijke beelden. Het is alsof hij in een andere wereld beland is. Voorzichtig gaat hij verder. Met moeite onderscheidt hij in de tegenover liggende muur uitgehakte beelden van gebaarde krijgers in door vurige paarden getrokken strijdwagens. ‘Strijdwagens,’ mompelt Eric, en de gedachte, dat de tegenwoordige bewoners van dit land óók strijdwagens gebruiken, stelt hem vreemd genoeg gerust. Maar wat verbergt de kolossale deur, die hem het voortgaan belet? Plotseling klinkt een verwijderd geblaf. ‘Dat is Wolf,’ begrijpt hij. Er is onraad...







Hij haast zich naar buiten, waar Wolf, met het stukgetrokken eind van zijn halsband, zacht jankend op hem toespringt. Er is niets bijzonders te ontdekken. Saran ligt nog bewegingloos, zodat het gevaar waarvoor Wolf hem wilde waarschuwen, zich ergens buiten de grafheuvel moet bevinden. Snel sluit Eric de toegang weer, er voor zorgend, dat er geen sporen of aanwijzingen achterblijven. Dan begeeft hij zich naar de rand van de grote heuvel en een verwensing ontsnapt hem... Beneden in de donkerte beweegt zich een lange, kronkelende rij lichtjes in de richting van de heuvel... De krijgers van Monoch zijn in aantocht. Er is geen tijd te verliezen. De krijgers naderen uit het oosten, dus moet hij er langs de westelijke helling vandoor. Maar terwijl hij zich eerst nogmaals overtuigt, dat het luik goed verborgen is, hoort hij een zacht gekreun. Saran komt bij. ‘Het spijt me erg,’ mompelt Eric, ‘maar het is voor je eigen bestwil.’ Met een rake klap stelt hij Saran ten tweede male buiten gevecht. Hij neemt van diens wapens wat hij bergen kan en hijst het slappe lichaam op zijn schouders, waarna hij met Wolf op zijn hielen, snel de westelijke helling afdaalt. Maar ook dáár duiken talloze bewegende lichtjes op. De krijgers van Monoch hebben de heuvel omsingeld...







Als ze hem hier met Saran vinden, is het met beiden gedaan en om zijn moeilijkheden te vergroten, komt Saran alwéér bij. Snel glipt Eric achter een der staande stenen en legt Saran daar neer. Terwijl Eric in korte woorden hun toestand uitlegt, gluurt Saran angstig naar de wolfshond, die geen oog van hem af laat. 'Dan zijn we nu lotgenoten,' fluistert Saran gesmoord, 'en laten we elkaar niet verder in de haren zitten! Je vrees dat de krijgers de grafheuvel zullen doorzoeken is overigens ongegrond, want dit is een plaats des doods en het volk is daarvoor doodsbenauwd; in het donker durven zij er helemaal geen voet meer te zetten! We moeten dus de nacht benutten om er doorheen te breken.' Eric knikt; hij weet, dat de koning der Ulaid gelijk heeft. 'We zullen het proberen,' beslist hij. 'Maar,' laat hij er grimmig op volgen, 'denk niet, dat je nóg eens de kans krijgt, mij te ontglippen.' Met een veelzeggend gebaar beveelt hij Wolf dicht bij Saran te blijven. Ze laten het schild, dat hun in de beweging belemmert, achter. Dan sluipen zij behoedzaam langs de heuvel omlaag op de bosrand toe.






De krijger, die op ruime afstand van Tuaim Mor tussen het struikgewas de wacht houdt, heeft het, evenals zijn makkers, niet erg op deze plaats begrepen. Het eeuwenoude bouwwerk, waar, volgens de overlevering, vreemde gedrochten huizen, boezemt hem een dusdanige vrees in, dat hij amper op of om durft kijken en in elkaar gehurkt doodstil blijft zitten. De zachte kreet van de volgende wachtpost, die op enige afstand van hem zit, doet hem dan ook hevig schrikken. Maar als hij op hetzelfde ogenblik enkele donkere gestalten over de open vlakte in het kreupelhout ziet verdwijnen, slaat hij alarm. Met de kreten van de wachtposten in hun oren lopen Eric en Saran voor hun leven, waarbij Wolf een dreigende achterhoede vormt. Aan de geluiden kunnen ze horen, dat er tussen de bosjes ijverig naar hen wordt gezocht. Maar ze rennen door tot het rumoer achter hen is verstomd. Dan laat Saran zich hijgend op de grond vallen. 'De wond in mijn zij – het bevalt mij niet, Noorman,' gromt hij, 'het schroeit en steekt...' en zich oprichtend fluistert hij hees: 'Wat was dat voor een speer, waarmee jij me raakte?' 'Die had ik van Fergus afgepakt,' zegt Eric, niet begrijpend. 'Dát was het,' barst Saran uit met overslaande stem, 'ze smeren hun wapens vaak met vergif in, die vervloekte honden van Druïden, en als ik niet gauw tegengif gebruik, ga ik er aan.' Eric neemt de man scherp op; is Sarans angst echt, of heeft de kerel weer een of andere streek in de zin?







Sarans geklaag doet Eric besluiten toch maar even naar de wond te kijken. Tenslotte is Wolf er ook nog... Deze ziet er inderdaad lelijk gezwollen uit. Hij reinigt hem zo goed mogelijk. Saran wijst Eric enige plantjes aan, waarvan de blaadjes grote geneeskracht bevatten en als tegengif gebruikt kunnen worden. Deze worden op de wond gelegd en intussen probeert Saran zijn handelswijze te verontschuldigen. 'Je kletspraatjes laten mij koud,' zegt Eric kortaf, 'en bovendien heb ik op het ogenblik wel wat anders te doen.' Kalm pakt hij zijn wapens bijeen: 'Ik kom terug; mijn hond houdt je zo lang gezelschap en ik zou maar niet proberen er vandoor te gaan!' Ogenblikkelijk begint Saran hevig te steunen. 'Je ziet hoe ik er aan toe ben! Zó kun je mij hier niet achterlaten! Het zal mijn dood zijn!' Besluiteloos kijkt Eric hem aan, maar terwijl hij nog aarzelt, begint Wolf opeens heftig te grommen en gluurt onder het struikgewas door. Eric en Saran volgen dit voorbeeld en tot hun verrassing zien zij de Druïden in een lange rij wegtrekken. 'Bij Thor,' laat Eric zich ontvallen, 'óf zij hebben het zoeken opgegeven, óf Monoch heeft óók de ingang gevonden.' Bij het horen van deze woorden komt er een triomfantelijke blik in Sarans ogen. 'Je zei: óók gevonden, Noorman,' zegt Saran langzaam. 'Betekent dat dat JIJ de ingang van de grafheuvel hebt ontdekt?'







Eric kijkt hem koel aan. Het maakt eigenlijk niets uit of Saran het weet of niet. 'Ja,' knikt hij spottend, 'ik wéét de ingang.' 'Oh, maar dat is prachtig!' zegt Saran handenwrijvend, 'dan gaan we er samen op af en delen de buit!' 'Buit? wát buit!' gromt Eric korzelig, 'je wilt me toch niet wijs maken, dat daar een of andere schat te vinden is? Dan is het wél eigenaardig, dat die daar eeuwen lang is blijven liggen, zonder dat iemand hem eruit heeft gehaald. Komaan, vertel me geen sprookjes!' 'NIEMAND heeft ooit geweten, dat dit het graf was van de grote koning, Tuaim Mor,' giechelt Saran, 'daarom...' Eric luistert maar half; schatten interesseren hem minder dan het lot van Winonah en ongeduldig valt hij Saran in de rede: 'Hou je smoesjes maar voor je. Ik MOET weten wat daarboven gebeurt.' 'Zo,' jammert Saran, 'dus je laat mij hier aan mijn lot over, lafaard die je bent. Ik verga van de pijn – het vergif werkt nog steeds – en jij wilt mij hier ellendig en alleen laten omkomen... als die hond me tenminste niet verscheurt!' Saran ziet er werkelijk akelig uit, en zuchtend besluit Eric maar bij Saran te blijven. Tegen het aanbreken van de dag knapt de vorst van de Ulaid wat op en hij verzoekt Eric, hem overeind te helpen. Het komt de Noorman wel heel slecht van pas, maar Monoch en zijn krijgers zijn nu tóch niet meer te achterhalen. Zo strompelen zij voort, tot Erics blik onwillekeurig naar de grafheuvel dwaalt. En dan staat hij eensklaps stil. Nabij de top, op de helling, beweegt zich een in het wit geklede figuur...



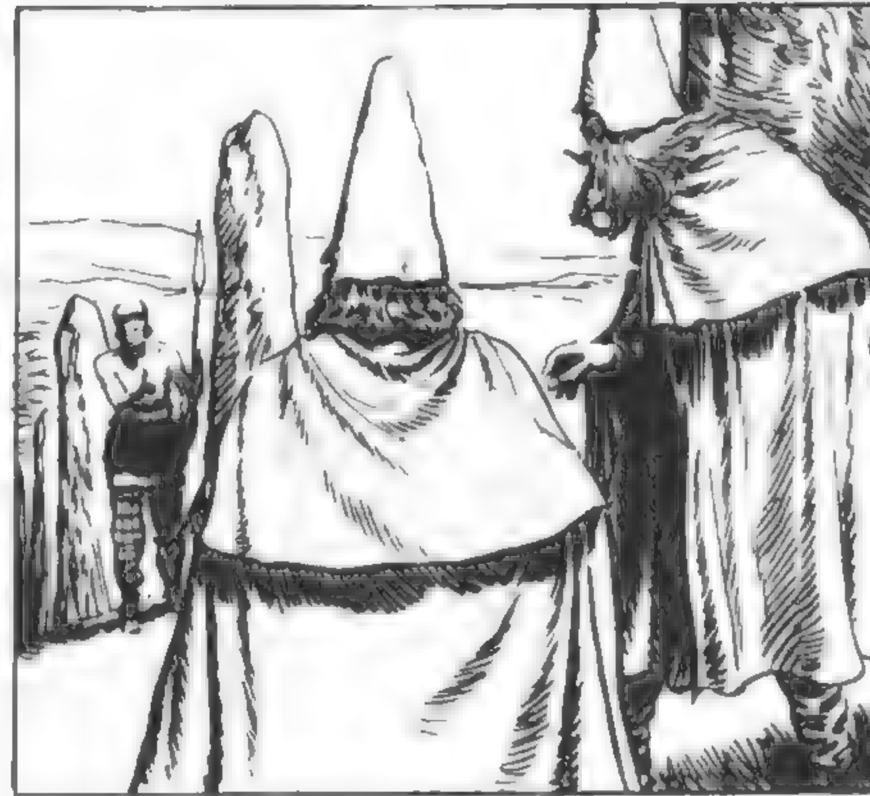




De figuur op de helling van de grafheuvel staat stil en angstig trekt Saran de Noorman terug. 'Een Druïde,' stoot hij uit. 'Vlug, we moeten ons verbergen, voordat die monsters ons grijpen.' Peinzend geleidt Eric Saran tussen het kreupelhout. Het zou hem niets verwonderen, als de witgemantelde gestalte Monoch was... In elk geval is het nu niet meer nodig de krijgerstroep achterna te gaan. Naast hem begint Saran weer te kreunen en laat zich dan slap op de grond zakken. 'Water... nog wat van die kruiden,' stamelt hij met vertrokken gezicht. Hij grijpt naar zijn gewonde zijde en daarbij verdwijnt zijn duim even onder zijn gordel... maar dit ontgaat de Noorman. Eric haalt wat van de kruiden tevoorschijn, welke hij bewaard had, en reikt deze aan Saran, terwijl hij Wolf roept, om de wacht te houden. 'Ga niet weg, Noorman,' kermt Saran. 'Blijf hier, ze zullen je doden.' Als een wanhopige klemt hij zich aan Eric vast. Daarbij krabt hij ongemerkt met zijn duim diens arm. 'Als ik daarboven klaar ben, kom ik terug, ik beloof het je!' zegt Eric ongeduldig, 'maak je om mij niet ongerust!' Na een laatste bevel aan Wolf haast hij zich weg. Zodra Eric uit het gezicht is, gaat Saran grijnzend overeind zitten en het schijnt meer de vrees voor de hond te zijn dan zijn ziekte, die hem belet op te staan. 'Ga maar, Noorman,' giechelt hij voor zich heen, terwijl hij zorgvuldig zijn duim schoonmaakt. 'Het zal je niet lukken, je geheimpje aan Monoch te verkopen; daar heb ik voor gezorgd...'



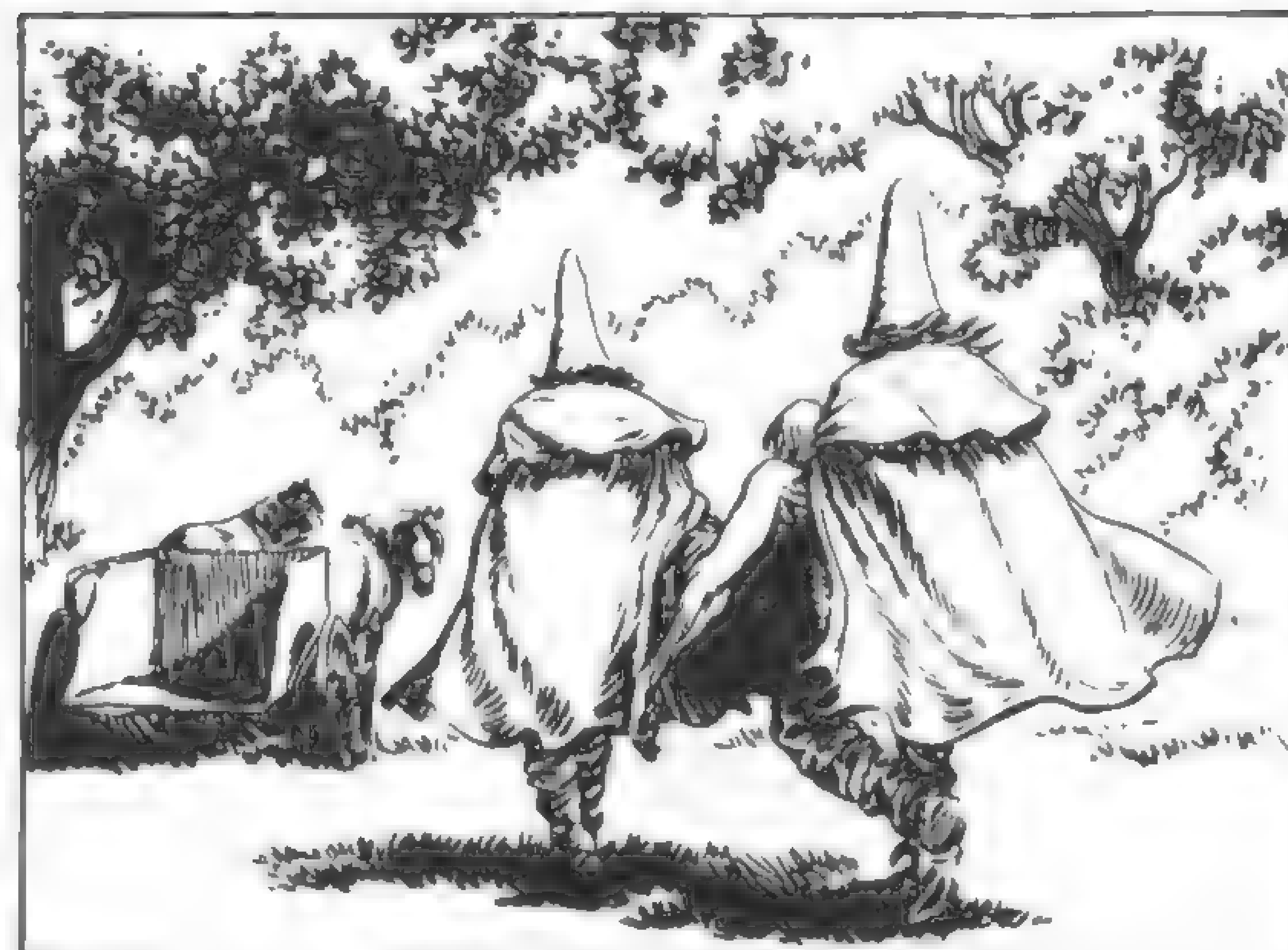






In de beschutting van de grote stenen beklimt Eric de helling van Tuaim Mor. Eensklaps wordt hij zich bewust van een vreemd, schroiend gevoel in zijn onderarm en verbaasd staart hij naar de rode striem, die daar verschenen is. Hij herinnert zich, dat Saran hem daar vastgegrepen heeft, maar schenkt er verder geen aandacht aan. Hij is de top al dicht genaderd, als hij de witte gedaante weer in het oog krijgt, nu echter in gezelschap van een tweede witgemantelde. Even slaat hij hen gade; het is duidelijk, dat ze iets zoeken. De ingang natuurlijk... Dan roept hij hen aan en treedt naar voren. De mannen zijn niet gewapend en schrikken hevig, als ze eensklaps tegenover een zwaar gewapende krijger staan. De grootste van de twee heeft een witte, vierkante baard, ter weerszijde waarvan vreemde, schitterende bollen hangen en als Eric hem vraagt of hij Monoch is, knikt hij bevestigend. 'Ik kom in vrede,' zegt Eric, maar tegelijkertijd vraagt hij zich af, waarom het zo schemert voor zijn ogen. Hij herstelt zich echter en Monoch, die hem scherp heeft opgenomen, mompelt enige onverstaanbare woorden tot zijn begeleider, die een paar stappen naar voren doet. Weer overvalt Eric dat vreemde, onwezenlijke gevoel en hij tuurt naar het gezicht van Monoch, dat opeens wazig en ver weg schijnt te zijn. Hij tast naar zijn arm, die nu brandt als vuur en vervolgt hees: 'Ik ben Eric, koning der Noren, en weet wat je hier zoekt – ik kan je zeggen waar... waar...' Zijn stem stokt. Hij kan niet verder spreken en hapt naar adem. Dan vervaagt alles voor zijn ogen en het laatste wat hij hoort, is een gejaagd bevel: 'Vlug, help die man!!' Dan zakt zijn bewustzijn weg...






Als Eric de ogen weer opslaat, staan een paar wazige gestalten over hem heengebogen. 'Het is de zwarte dood,' hoort hij een stem van heel ver zeggen. 'Gauw, zuig de wonde uit.' Iemand pakt zijn arm beet. 'Ik verklap niets,' bazelt Eric, 'want jullie zeggen ook niets. Eérst Winonah – mijn vrouw – jij weet het niet en Saran ook niet.' De Druïden kijken elkaar verbouwereerd aan. 'Hij sterft, laat hem liggen,' mompelt de jongste onverschillig. Dan begint Eric weer te ijlen. 'De ingang weet ik, alleen ik, maar ik zeg niets.' 'De ingang,' stoot Monoch opgewonden uit. 'Als hij de ingang weet, móeten we zijn leven redden, koste wat het kost! Snel, snij de wond open!' Na de eerste voorlopige hulp nemen de Druïden het slappe lichaam van de Noorman tussen zich in en spoeden zich naar beneden, waar een met twee paarden bespannen strijdwagen tussen de bosjes staat. Haastig laden ze Eric erin en een moment later schiet de wagen in een wolk van stof vooruit. 'Sneller,' snauwt Monoch tegen de wagenmenner. 'Sneller, of de dood is ons voor.'









Terwijl Eric in allerijl vervoerd wordt naar de burcht van Saran, waar Monoch nu de scepter zwaait, blijft Saran, door Wolf met argusogen bewaakt, in het bos achter. Het vergif, dat hij Eric toediende, werkt hoogstens een dag of tien en voor die tijd verstreken is, moet hij de ingang hebben gevonden. Maar die hond is een niet te onderschatten belemmering bij zijn plannen en hij pijnigt zijn hersens om het dier onschadelijk te maken, als Wolf er opeens vandoor gaat. Saran aarzelt geen moment meer en spoedt zich naar de heuvel om zijn zoeken naar de ingang te hervatten. Halverwege de helling ziet hij een groep krijgers de heuvel naderen; Druïdenkrijgers, die de grafheuvel moeten bewaken. Zo vlug hij kan maakt Saran rechtsomkeert en weet ongemerkt weer beneden te komen. De enige kans die hij nu nog heeft, is zo snel mogelijk Erics mannen zien te bereiken; dat zijn de enigen, die hem nu nog helpen kunnen. De Noren zijn het laatst gezien op weg naar de burcht van de koning der Fiatach. Tien dagen heeft hij om met Erics krijgers terug te komen... en gewapend met een stevig eind hout begeeft hij zich op weg.







Met een onrustig gevoel slaat Eric de ogen op; hij is alleen in een kleine vierkante ruimte, schaars verlicht door een venster hoog in de muur. Is het verbeelding, of blaft daar in de verte zijn hond? Zijn rechterarm is geheel in verband gewikkeld; hij hoort stemmen, die uit het naastliggende vertrek schijnen te komen. Als hij roept, treedt de hoge gestalte van Monoch binnen. 'Ah, je bent langer buiten bewustzijn geweest dan ik verwachtte, vreemdeling!' klinkt zijn stem droog en zonder uitdrukking. 'Het was geen dodelijke dosis, die men je gegeven had.' 'Hoe lang ben ik al hier?' stamelt Eric, die zich nu alles weer herinnert. 'Negen dagen,' is het antwoord. En Monoch vervolgt: 'Was het Saran, die je vergiftigde? Je noemde herhaaldelijk zijn naam.' Eric knikt en Monoch doet met flikkerende ogen een stap dichterbij. Nu eerst kan Eric diens gezicht wat beter opnemen. Een stuurs, hardvochtig gelaat, met kille, lichte ogen, dat in de omlijsting van de sneeuwwitte, vierkante baard geel lijkt als perkament. 'Heb je de ingang aan Saran verraden?' snauwt de Druïde opgewonden. 'Nee,' snauwt Eric terug, 'en ik zal het jou ook niet zeggen, vóór je mij verteld hebt, waar mijn vrouw is!' Monoch grijnslacht; kort en onaangenaam. 'Je bent zeker nog niet goed bij zinnen,' meesmuilt hij. 'Je vergeet, dat je je in de macht der Druïden bevindt en dat ik over de middelen beschik, om je álles te laten vertellen wat ik wil! Zelfs de sterkste man is niet bestand tegen een – eh – lichte behandeling door mijn knechten.'

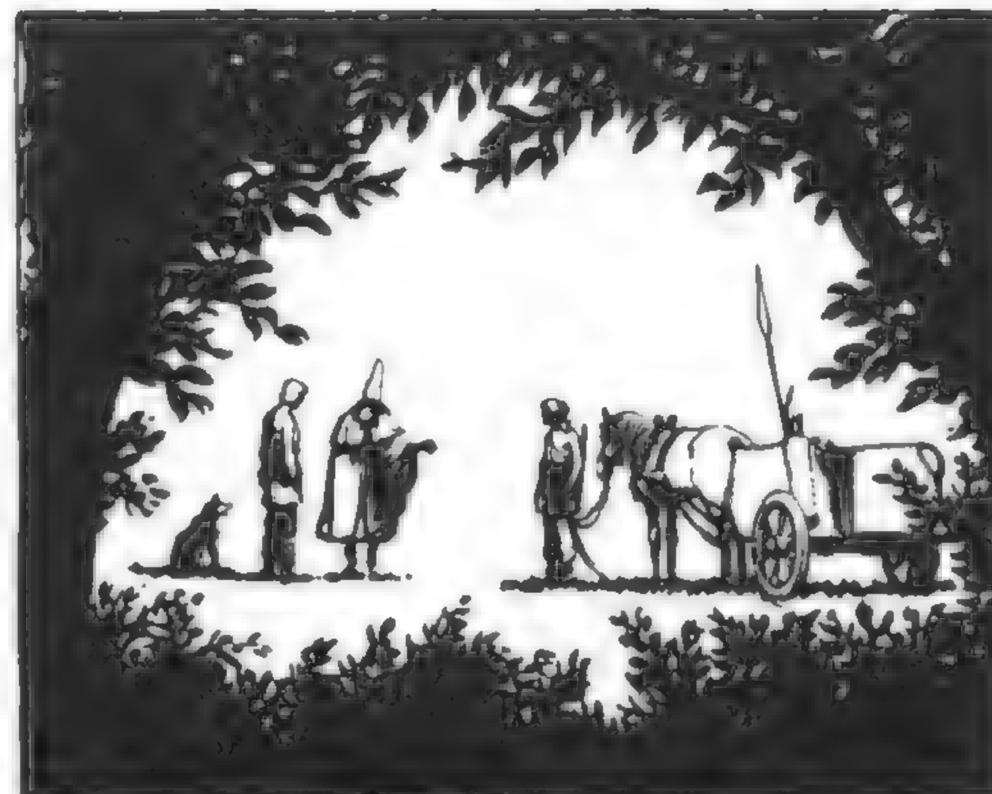






Monoch klapt een paar maal in de handen en in de deuropening verschijnen een paar reusachtige krijgers, wier blikken niet de minste twijfel overlaten aan het doel, waarvoor ze gebruikt worden. Eric kijkt even naar de kerels en staart dan zwijgend in het sombere masker van Monoch. 'Waarom zou je mij martelen, terwijl ik bereid ben je de ingang te wijzen?' zegt hij kalm. 'Ik heb geen belang bij deze zaak, waarvan ik bovendien niets begrijp en die mij niets kan schelen. Mijn enig belang is het terugvinden van mijn vrouw, die mij meer waard is, dan al jullie geheimen. Zodra ik haar gevonden heb ben je van me af. Zeg me wat je van haar weet! Het is onnodig, de zaken moeilijker te maken dan ze zijn.' Monoch heeft stil geluisterd en haalt, na een kort zwijgen, korzelig de schouders op. 'Waarom denk je toch, dat ik je vrouw ken?' 'Een van je krijgers, Fergus, vertelde het mij.' 'Dan heeft hij gelogen, om er vanaf te zijn! Ik weet niets van je vrouw en heb nooit van haar gehoord!' Eric staart de ander verslagen aan. Het is duidelijk, dat Monoch niet liegt. Bovendien, waarom zou hij? Met een voor zijn doen minzaam lachje zegt Monoch: 'Er is dus nu helemaal geen reden meer, waarom je mij de ingang NIET zou vertellen!!' Eric weifelt. Zou het niet beter zijn, de ingang verborgen te houden? Maar hij kan niets beginnen en bovendien wil hij zo gauw mogelijk hier weg. 'Ik zal het je wijzen,' zegt hij aarzelend, 'want uitleggen kan ik het niet, maar op voorwaarde dat je mij ongemoeid laat vertrekken met mijn wapens.' 'In orde,' knikt Monoch zakelijk, terwijl zijn blik als toevallig die van de voorste beulsknecht ontmoet. 'In orde, je zult vrij zijn, boven op de heuvel.' Maar als Eric de flauwe flikkering in de ogen van de Druïde opmerkt, neemt hij zich voor, goed op zijn hoede te zijn...







Nu Eric erin toegestemd heeft de ingang tot het binnenste van de grafheuvel te wijzen, laat Monoch er geen gras over groeien. Tot Erics verbazing neemt hij slechts één krijger mee, de wagenmenner! Even later hotst en botst de kleine wagen over het stoffige pad in de richting van Tuaim Mor. Eric hoort een schel geblaf en ziet Wolf, die hen langzaam, maar zeker inhaalt. Dit schijnt Monoch maar matig te bevallen, hoewel hij er niets van zegt. In het bos, nabij de grafheuvel, laat Monoch halt houden en Eric, die zich zonder zijn wapens niet op zijn gemak voelt, herinnert de Druïde aan zijn belofte. Monoch grijnst en wijst naar de krijger, die bij de wagen achterblijft. 'Zodra je hier terugbent, zal hij je wapens geven. De wet der Druïden dult geen wapens of... geweld op geheiligde plaatsen!' De Noorman moet zich in het onvermijdelijke schikken en de beide mannen begeven zich naar de heuvel, op de hielen gevolgd door Wolf, hetgeen Monoch blijkbaar in het geheel niet aanstaat. Eric vindt dit merkwaardig, daar de Druïde toch niets van de hond te duchten heeft; maar misschien is de oude bang voor honden. Ze zijn de voet van de heuvel dicht genaderd, als Wolf onrustig wordt en ineens angstwekkend begint te grommen. Tot Erics verwondering loopt Monoch nu rustig door en dit maakt de Noorman achterdochtig; temeer als hij zich de vreemde glinstering in Monochs ogen herinnert, toen deze toestemde hem op de grafheuvel vrij te laten. Eric blijft staan en kijkt nauwlettend in de rondte. 'Stil eens,' grauwt hij, 'het is hier niet pluis! Mijn hond laat dat duidelijk merken en voor mij is dat voldoende! Wat voer je in je schild, oude?!'









'Ben je bang, dat een oud man je kwaad zal doen?' verwijt Monoch Eric met een spottende grijns. Eric geeft geen antwoord, maar kijkt veelbetekenend naar de grommende hond. De Druïde haalt de schouders op. 'Best mogelijk, dat het dier mijn krijgers hoort, die ik heb uitgezonden om de heuvel te bewaken. Je begrijpt, dat ik Saran geen kans wil geven, daar boven rond te snuffelen. Nu – zullen we verder gaan?' Het klinkt koel, zakelijk en na een korte aarzeling zet Eric zijn weg voort; hij blijft echter op zijn hoede en loert voortdurend ongemerkt om zich heen. Er is niets te zien en als ze de top bereikt hebben, opent Eric het luik, terwijl Monoch toekijkt. 'Je ziet, wie het niet weet, kan het niet gemakkelijk vinden,' zegt Eric. 'Ik heb de randen goed afgedekt en zo kan jij ook het geheim bewaren. Ik ben mijn deel van de afspraak nagekomen; nu is het jouw beurt!' Monoch knikt. 'Ga gerust, vreemdeling, onze wegen scheiden zich hier... voor goed...' Schuilt er een betekenis achter deze woorden? Eric neemt Monoch even op, maar deze glimlacht slechts en schouderophalend daalt Eric de heuvel weer af, de wolfshond dicht achter hem. Nadenkend kijkt de Noorman nog eenmaal om. De witte gedaante van Monoch staat er nog en slaat hem roerloos gade. Hoewel het gevaar bijna tastbaar in de lucht hangt, kan Eric niet anders, dan doorlopen. Hij nadert nu de voet van de heuvel en eensklaps vertraagt hij zijn pas. Door de struiken glinstert hier en daar de punt van een speer. Snel wendt hij zich om. Van de plaats waar Monoch staat, klinkt een scherpe fluittoon en de Noorman beseft – te laat – de toeleg. Hij mag deze plek niet levend verlaten...









Eric heeft geen schijn van kans tegen de krijgers, die op Monochs fluitsignaal met gevelde speren uit de struiken tevoorschijn treden. Hij roept Wolf terug en stormt de heuvel weer op, waarbij de speren hem gevaarlijk dicht om de oren snorren. Hij en zijn hond slagen er echter in buiten bereik van de speren te komen en als Eric bemerkt, dat geen der krijgers een achtervolging ingezet heeft staat hij hijgend stil om zijn weinig rooskleurige toestand te overdenken. Voor zover hij zien kan, staan de krijgers in kleine groepjes aan de voet van de grafheuvel. Met Monoch als gijzelaar zou het hem wel lukken de dodelijke omsingeling te doorbreken, maar Monoch is in geen velden of wegen meer te bekennen en de geslepen oude Druïdenhoofdman zal – vóórdat alles veilig is – zeker niet tevoorschijn komen. Dan Monoch achterna, besluit Eric. De daad bij het woord voegend, spoedt hij zich naar de top van de heuvel. Monoch heeft de ingang opengelaten en de Noorman, die begrijpt dat de geringste onvoorzichtigheid hem nu het leven kan kosten, zit geruime tijd bij de opening ademloos te luisteren. Het blijft echter doodstil daarbinnen. Ook Wolfs scherpe oren vangen geen verdachte geluiden op en tenslotte laat Eric zich naar beneden zakken, waarna ook Wolf de sprong waagt. Snel daalt Eric voor de tweede maal de gebroken trap af. Even aarzelt hij, met al zijn spieren gespannen. Dan dringt hij behoedzaam de geheimzinnige duisternis van Tuaim Mor binnen.







Het is doodstil om hem heen en Wolf gedraagt zich rustig, zodat Monoch wel niet in de buurt zal zijn. Flauwtjes kan Eric de treden van een tweede trap onderscheiden en na een korte aarzeling begint de Noorman de afdaling. Het is aardedonker om hem heen en na wat hem een eeuw toeschijnt bereikt hij tastend en schuifelend het einde van de trap. Hij heeft er niet het flauwste vermoeden van waar hij is, maar naar de echo's te oordelen, moet hij zich in een kolossale ruimte bevinden. Opeens begint Wolf zacht te grommen. Een vreemd lispelend geluid dringt nu ook tot Eric door. Hij moet zich al erg vergissen, als dat niet het geluid van stemmen is. Zonder zich een moment te bedenken, scharrelt de Noorman, Wolf stevig vasthoudend, in de richting van het verwarde gefluister. Hij heeft echter nauwelijks tien passen afgelegd, of spookachtig weergalmend in de kille duisternis, klinkt een schreeuw: de doodskreet van een mens...







Monoch was er dus niet alléén, is Erics eerste gedachte. Tastend scharrelt hij vooruit, en gaandeweg wordt het lichter om hem heen. Hij beveelt Wolf achter hem te blijven en zet geruisloos zijn weg voort. Hoewel hij op zijn hoede is voor een mogelijke onverwachte ontmoeting, hetzij met Monoch, hetzij met anderen, kijkt hij toch zijn ogen uit in deze omgeving. De grafheuvel lijkt meer een onderaardse burcht met prachtige zalen, kolossale beeldhouwwerken en pilaren. Maar wat hem het meest met ontzag vervult, is de zachte flonkering van goud en kostbaar gesteente in het half duister... Waarschijnlijk zijn deze schatten de reden waarom Saran zowel als Monoch zoveel belang stellen in Tuaim Mor. Voorzichtig gluurt hij om een hoek. Aan het einde van de galerij bevindt zich een ruimte, waar een geheimzinnig flakkerend licht vandaan komt en dan ziet hij de stille gedaante, nabij de ingang van de zaal. Even weifelt hij; dan snelt hij met grote geruisloze passen naderbij. De roerloze gestalte is Monoch. De Opperdruïde is dood...







Zonder twijfel is Monoch vermoord en de daders zijn niet meer in de buurt, want dan had Wolf het wel opgemerkt. Behoedzaam treedt Eric de grote zaal binnen. Recht tegenover de ingang, spookachtig beschenen door het flakkerende licht van toortsen en vetpotten, ontwaart hij een kolossaal beeld. Aan de voet van dit beeld staat een grote schrijn, zonder twijfel de laatste rustplaats van degeen die hier eeuwen geleden begraven werd, tezamen met zijn aardse schatten. Peinzend glijden Erics ogen over de kostbaarheden welke hier voor het grijpen liggen. Het zou hem niet verwonderen als de moordenaars van Monoch grafrovers waren. Eensklaps valt zijn oog op een aantal voorwerpen welke in deze kostbare omgeving nogal uit de toon vallen. 'Stukken klei, gedroogde klei?' mompelt hij verwonderd, 'beschreven met vreemde tekens; iemand heeft een der kleiplaten, waarvan er nog verscheidene opgestapeld in een hoek staan, kennelijk in grote haast laten vallen, want vlak nabij een kleine zijingang liggen scherven.' En dan gromt Wolf, voor de tweede maal. Ook de Noorman heeft het gehoord. Vanuit het duistere van de zijgang klinkt het schuifelende geluid van snel wegstervende voetstappen...

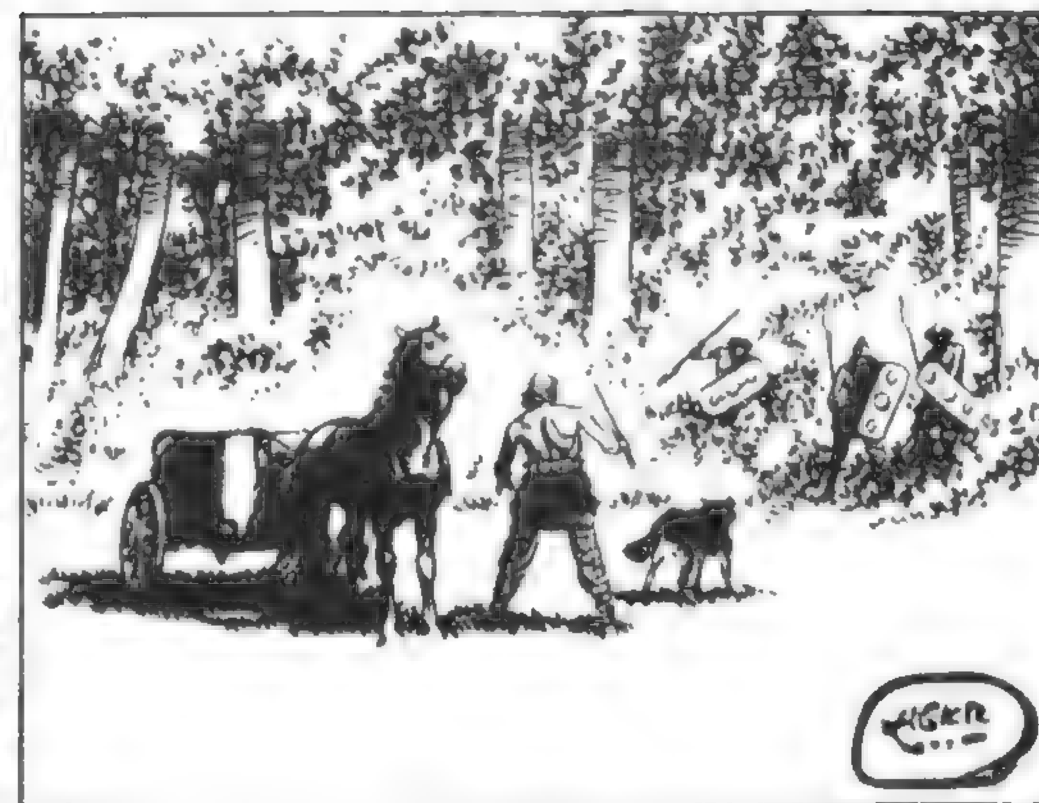





Ingespannen luistert Eric. Naar de geluiden te oordelen zijn het maar weinigen; wellicht niet meer dan twee, maar WIE zijn het? En wat belangrijker is, hoe zijn zij hier binnengekomen? Waren zij hier al, toen Monochs krijgers arriveerden, of is er ergens een tweede ingang, waardoor zij ongemerkt de grafheuvel konden betreden? Dat zou hem goed van pas komen. Hij besluit achter de geheimzinnige indringers aan te gaan. Uit de schatten in de zaal zoekt hij een geschikt zwaard, dat misschien wel eeuwenoud is, maar niettemin nog zeer goed bruikbaar. Weer begint de tocht in de duisternis, waarbij de scherpe oren en de fijne neus van de hond zijn enige gids zijn. Er lijkt geen einde aan te komen. Aan het snuffelen hoort Eric echter dat Wolf nog steeds het onzichtbare spoor te pakken heeft. Meer en meer begint de gang naar beneden te hellen en het komt de Noorman voor, dat deze bovendien een flauwe bocht beschrijft en dan staan zij eensklaps voor een blinde muur. Onder in het doodlopende einde bevindt zich een kleine lage nis en als Eric zich bukt ontwaart hij in de verte een schemerend licht. Wat nu... Terugkeren of... deze tunnel verder volgen?







Eric bedenkt zich niet langer. Hij wringt zich liggend door de nauwe gang. Aan zijn voeten voelt hij van tijd tot tijd het gekrabbel van Wolf, die hem in blind vertrouwen volgt. De kruippartij lijkt eindeloos, maar tenslotte bereikt hij toch het einde van de tunnel. Dan blijkt zijn vermoeden juist te zijn geweest; het zwakke licht, dat hij zag, is een opening aan de voet van de grafheuvel. Met een zucht van opluchting kruipt hij naar buiten en kijkt om zich heen. Hij begrijpt nu, waarom deze ingang, of uitgang, nooit gevonden is. De opening ziet eruit als een hol van een of ander dier en wordt bovendien aan het gezicht onttrokken door dicht, laag struikgewas. Aan de stand van de zon te zien, moet hij zich ergens aan de noordzijde van de grafheuvel bevinden. Tot zijn vreugde ontdekt hij niet ver van daar de strijdwagen van Monoch, dezelfde, waarmee hij hier gekomen is. Die kar moet ik te pakken zien te krijgen, denkt Eric, terwijl hij zich behoedzaam voortbeweegt. Zijn oor vangt een onbestemd gedruis op, dat van de andere kant van de heuvel komt. Daar is blijkbaar iets aan de hand. Dat kan alleen maar gunstig voor hem zijn: des te minder kans is er, dat hij iemand tegen komt. Maar daarin vergist hij zich toch. Want terwijl hij haastig wegduikt achter een boom, snellen drie krijgers hem in grote opwinding voorbij. Er schijnt daarginds dus inderdaad wat aan de hand te zijn. Wat, daar breekt de Noorman zich het hoofd niet over. Dáár staat de strijdwagen, voor het grijpen. Hij springt vooruit om in één snelle ren het voertuig te bereiken, als Wolf hem grommend voorbij schiet. Uit het struikgewas duikt een aantal krijgers op, die met gevelde wapens dreigend op hem afkomen.







Zonder zijn vaart te minderen neemt Eric de situatie in zich op. Hij meet met zijn ogen de afstand tot de krijgers en tot de strijdwagen. Het moet, denkt hij verbeten. Juist voor de krijgers hem bereiken, springt hij in de strijdwagen en grijpt de teugels. Het paard schrikt, steigert en springt dan hinnikend vooruit. Hij kan maar één richting uit: de grafheuvel op! Terwijl de speren gevaarlijk dicht langs hem heen vliegen, ment de Noorman het briesende paard tegen de helling omhoog terwijl hij de wagen met zijn voeten in evenwicht houdt. De krijgers hebben de achtervolging intussen al opgegeven. Bijgeloof weerhoudt hen er van, gewapend de grafheuvel te bestijgen. Zo bereikt Eric even later ongedeerd de top. En dan ziet hij, wat er aan de andere zijde van de heuvel gaande is: daar wordt hevig gevochten. Maar het is niet de strijd op zichzelf, die Erics verwondering opwekt en ook niet de krijgers van Monoch, die de ene partij vormen. 'Dat... dat is de helm van Svein,' prevelt hij verbijsterd en dan herkent hij méér van zijn mensen. Hoe komen DIE hier? Tegelijkertijd ziet hij nog iets anders. Saran daalt met het levenloze lichaam van Monoch over zijn schouder langzaam de heuvel af. Erics hersens werken als razend. Hij moet op een of andere manier een einde aan die strijd maken, vóór deze in het nadeel van zijn mannen uitvalt. 'Houdt op!!' brult hij, 'staakt die nutteloze strijd! Ziet,' – naar Saran en de dode Monoch wijzend, 'de macht der Druïden is gebroken!! En dáár is jullie ware heerser, koning Saran! Bergt de wapens op, voor de wraak van Saran je treft!'






Eric slaakt een zucht van opluchting als hij ziet, dat de krijgers van Monoch geen aanstalten maken om de strijd te hervatten. Beducht staren zij naar Saran, koning der Ulaid, die zij al lang dood waanden. Bijgelovig als zij zijn, zullen zij wel verband leggen tussen de vele geheimzinnige verhalen, die over Tuaim Mor de ronde doen, en dit onverwachte opduiken van hun vorst. De indrukwekkende gestalte van de strijdlustig rondziende Svein Langtand legt misschien óók enig gewicht in de schaal; zij voelen er niet veel voor, nogmaals tegen deze reus op te tornen. Terwijl zijn krijgers een wakend oogje houden op de wapenknechten van Monoch, wordt Eric met gejuich ingehaald door zijn vrienden. Svein, Halfra, Astara, Axe en Erwin willen hem allemaal het éérst de hand schudden. De laatste vertelt hem, dat de koning der Fiatach van het land Oriël één en al bereidwilligheid was geworden, toen hij hoorde, dat zij slechts gekomen waren om vrouwe Winonah te zoeken. De koning der Ulaid voegt zich nu ook schoorvoetend bij het gezelschap en kijkt Eric schuldbewust aan. 'Hoe ter wereld ben jij erin geslaagd, de grafheuvel binnen te dringen?' vraagt de Noorman nieuwsgierig, niet anders denkend dan dat Saran de opperdruïde heeft gedood. Maar Saran schudt met een geheimzinnig lachje zijn hoofd. 'Je vergist je,' zegt hij, 'niet IK doodde Monoch...'







'Als jij Monoch niet gedood hebt, wie deed het dan wel?' vraagt Eric ongelovig, 'wie was er dan nog meer in de grafheuvel?' Saran lacht fijntjes. 'Niet ik doodde Monoch,' herhaalt hij dan langzaam, 'maar... Cendrach!' 'Cendrach, de scheepsbouwer?' stoot Eric verbijsterd uit. Hij valt van de ene verbazing in de andere en heeft even tijd nodig, om dat bericht te verwerken. 'Dezelfde,' bevestigt Saran. 'Ik zag Cendrach uit een luik in de grond komen en was natuurlijk nieuwsgierig om te weten wat hij daar beneden gedaan had. Ik daalde dus af in de grafkelder en...' Maar Eric wacht het einde van het relaas niet af en maakt zich op om achter de scheepsbouwer aan te gaan, waarbij Halfra, blakend van energie, aanbiedt om hem te vergezellen. De twee mannen springen in de strijdwagen en volgen Wolf, die snuffelend voor hen uitgaat.

Intussen roept Eric onophoudelijk Cendrachs naam en na enige tijd zien ze de oude scheepsbouwer voorzichtig van achter een groepje bomen naar hen loeren. Nadat de mannen elkaar hartelijk begroet hebben, vertelt Cendrach, dat hij – na zijn oude vijand Monoch verslagen te hebben – zich snel uit de voeten gemaakt had. Hij verwachtte terecht, dat Monoch niet alleen gekomen was en dacht, dat er een heel leger achter hem aan zou komen als de dood van Monoch ontdekt werd. Het spreekt vanzelf, dat de Noorman heel wat te vragen heeft aan Cendrach, maar deze wil daar nu niet op antwoorden. 'Eerst moet je maar eens met me mee komen, dan kan je zien, waar ik me al die tijd verborgen heb gehouden,' zegt hij met een raadselachtig lachje.






Even aarzelt Eric. Is het wel verantwoord om nu weg te gaan? 'Is het ver?' vraagt hij. 'Een paar uur rijden,' antwoordt Cendrach gnuivend, 'maar ik verzeker je dat je er geen spijt van zult hebben; als je gezien hebt wat daar te zien is, wil je niet meer weg...' De vraag brandt Eric op de lippen, wát voor geheimzinnigs de scheepsbouwer in petto heeft, maar hij wil zich niet laten kennen en zwijgt. En aangezien er blijkbaar geen andere manier bestaat om er achter te komen, besluit hij dan toch maar mee te gaan. Even later rijdt het drietal op de nu wel wat overbelaste strijdkar, in de richting van de kust. Het is al laat in de avond, als Cendrach aankondigt, dat zij er nu bijna zijn. Op zijn verzoek brengt Eric de wagen tot stilstand, waarna de oude uitstapt. 'Wij zijn hier vlak bij de grens met het koninkrijk Oriël,' zegt Cendrach geheimzinnig. 'Wacht hier op mij. Ik moet even onderzoeken of alles – uh – veilig is. Terwijl ik weg was, kunnen zij mijn schuilplaats wel ontdekt hebben.' De oude man loopt snel vooruit en verdwijnt achter een klip. Eric en Halfra zien elkaar eens aan. Er is in geen velden of wegen iets van onraad te bespeuren. Waarom doet Cendrach dan zo vreemd? Juist als Eric besluit, hem achterna te gaan, komt achter de klip een tengere gestalte tevoorschijn. Een stem, die hij uit duizenden zou herkennen, roept zacht: 'Eric!' Als aan de grond genageld, blijft de Noorman roerloos staan; het hart klopt hem in de keel. 'Winonah!' brengt hij dan schor uit en snelt haar tegemoet. Halfra blijft achter en draait zich discreet om. 'Ahem,' snuift hij ontroerd en veegt langs zijn neus. 'Een edelman weet tenslotte wanneer hij zijn ogen moet gebruiken en wanneer niet. Nu – eh – helaas niet...'









Zuchtend klimt Halfra in de strijdkar en ment deze, al snuivend van ontroering, terug naar Tuaim Mor om de anderen deelgenoot te maken van het heugelijke nieuws. De volgende ochtend vroeg is hij terug met Erwin, Axe en de anderen. Groot is de vreugde om het weerzien, maar Halfra weet hen allen mee te tronen naar de plaats bij het Fiatachdorp, waar zij lang geleden hun schip achterlieten. Inmiddels vertelt Winonah haar wederwaardigheden. Volgens afspraak was zij naar Hjaltland gegaan* om daar op Eric te wachten. Ze had lang en vergeefs gewacht, ten laatste zelf overtuigd, dat ze voor altijd vergeefs zou wachten. Zo wist Ragnar de Rode – toen deze op het eiland kwam om water in te nemen – haar over te halen mee te gaan. De Rode Piraat had door zijn optreden de woede der aanvankelijk vriendelijke Hjaltlanders gewekt, zodat het inderdaad veiliger leek te vertrekken. Het ruwe gezelschap van de zeerovers stond haar echter al spoedig tegen. Zij liet zich daarom met haar naaste getrouwen in Ierland aan wal zetten, waar zij zich in deze vervallen vissershut vestigde. 'En het toeval wilde dat Cendrach in dezelfde zijn toevlucht zocht, nadat hij aan zijn ontvoerders ontsnapt was,' besluit Winonah. 'Zo je dat toeval noemen wilt,' mompelt Eric peinzend. Nog eenmaal ziet Eric Saran terug, Als blijk van zijn dankbaarheid brengt de vorst van de Ulaid een grote kist met gouden voorwerpen uit de onnoemelijke schatten van Tuaim Mor. 'En nu vertrek je zeker gauw?' vraagt hij hoopvol. 'Zodra ik een boot heb,' antwoordt Eric kort. 'Onze boot is door strandjutters grondig gesloopt.' 'Een boot?' roept Saran opgelucht uit. 'Ik zal zorgen, dat je een goed zeewaardig schip krijgt!! Noorman, dát beloof ik je!!'

* Lees: 'De prooi van de Rode Rots' en 'De wolf en de Havik'.







Als Saran vertrokken is, schuifelt Cendrach naderbij. 'Ik begrijp, dat er heel wat dingen zijn, die je weten wilt,' zegt hij, 'en daarvoor is het nodig, dat ik je de voorgeschiedenis van mijn volk vertel: In een ver verleden vestigde een koning, die met zijn stam uit het oosten kwam, zich in dit land. Zij bezaten een grote kennis omtrent de geheimen der natuur, maar langzamerhand begon het volk zich over te geven aan praktijken die in strijd waren met de hoge beginselen van de vorsten... De laatste vorst was hierover zo verbolgen dat hij zich, toen hij zijn dood voelde naderen, liet inmetselen in zijn paleis, met al zijn schatten en zijn geheime kennis. Zo ontstond Tuaim Mor. Eeuwenlang bleven plaats en toegang van de dodenburcht onbekend, tot ik deze bij toeval ontdekte. Ik vond er de kleitafelen waarin de Ouden hun kennis en wijsheid gegrift hadden en slaagde erin het schrift te ontcijferen. Dit kwam de andere Druïden ter ore en ik moest vluchten want zij wilden mij dwingen te verraden, welke van de vele grafheuvels der Ouden, Tuaim Mor was. Jullie weten, wat daarna gebeurde, tot ik door de Ierse handelaars ontvoerd werd. Deze wilden mij aan de Druïden verkopen, maar ik wist te ontkomen. Op mijn vlucht kwam ik langs deze plaats en vrouwe Winonah was zo vriendelijk mij onderdak te verlenen.' De oude man zucht even. 'Ten tweede male begon ik aan de vertaling der kleitafelen, want de perkamenten waarop ik alles neergeschreven had, waren door Ragnar de Rode gestolen. Een oude vriend, een Druïde, evenals ik, ontdekte bij toeval mijn schuilplaats... Wat kon ik doen? Hij zag mij bezig met de kleitafelen... en ik nam hem in vertrouwen, dwaas die ik ben... Deze "vriend" stapte naar Monoch... Ik wachtte de rest niet af, en verschool mij in Tuaim Mor... De verrader hoopte een flinke beloning te krijgen, door de Opperdruïde te vertellen wáár ik was... Hij moet daarbij iets te véél gezegd hebben, vermoedelijk over de kleitafelen... en Monoch wilde toen natuurlijk weten wáár die vandaan kwamen... Mijn – eh – "vriend" wist te ontsnappen, en slaagde erin zwaar gewond, over de grens te komen.' 'De man die ik in het Fiatachdorp heb zien begraven!' valt de Noorman in. 'Nu begrijp ik waarom iedereen zo'n belang stelde in de laatste woorden van die ongelukkige...' 'Juist,' knikt Cendrach, '... en toen de naam Tuaim Mor gevallen was, begreep iedereen, dat dát de grafheuvel van de laatste koning der Ouden was. 'Maar de toegang... die konden ze niet vinden... en dat is maar goed ook, want Saran wilde de schatten benutten om een leger uit te rusten, waarmee hij de macht der Druïden kon breken.' 'En Monoch wilde hetzelfde,' vult Eric aan. 'Monoch had nóg een reden,' vervolgde Cendrach, 'aan het vinden van de ingang was namelijk een voorspelling verbonden.'*

* Lees: 'De scheepsbouwer'.







'Een voorspelling?' vraagt Eric hoogst nieuwsgierig. Het verwondert hem steeds meer, dat deze Kelten hun leven blijkbaar geheel laten leiden door allerlei bijgelovige verzinselen; zélfs een sluw en berekend man als Monoch! De oude scheepsbouwer wacht even, als moet hij een zekere schroom overwinnen. 'In de dagen, dat het graf gevonden wordt, zal het kwaad worden weggevaagd en plaats maken voor iets heel groots en goeds,' zegt hij dan langzaam. 'Dat kwaad moet dan de ondergang van het Druïdengeloof zijn,' zegt Eric nadenkend, 'want mensenoffers en magische praktijken kun je moeilijk iets goeds noemen...' Verrast kijkt de oude zijn vriend aan. 'Tot diezelfde slotsom kwam ik ook, toen ik het graf en de ingang daarvan ontdekt had! Op dat ogenblik besloot ik met het Druïdendom te breken.' 'Maar – uh – dat grote en hele goeie, nou,' merkt Svein likkebaardend op, 'dat zijn natuurlijk al die schatten die daar binnen zogezegd voor het oprapen liggen...' Cendrach zwijgt en haalt de schouders op. 'Ik weet het niet... ik weet niet, wat daarmee bedoeld wordt...'
Het is met zo'n voorspelling vreemd gesteld; men kan er aan geloven en men kan haar verwerpen. En het kan dan wel eens gebeuren, dat de nuchterlingen, die er geen geloof aan hechten, in het ongelijk worden gesteld... Hoe dit ook zij, een feit is, dat luttele jaren later St. Patrick voet aan land zette in Ierland, om daar het Christendom te verbreiden...

LEES HET VOLGENDE NUMMER: DEEL 33 DE GOUDEN DROOM



In deze serie zijn verschenen:

1 *De steen van Atlantis*
2 *De ondergang van Atlantis*
3 *De Sultan van Akaiim*
De geheimzinnige Bron
4 *Het Stenen Beeld*
Gevangenen der Romeinen
5 *De valse Koning*
6 *Het Wapengericht*
Het Goud der Ozmecs
7 *Het Rijk van het Midden*
8 *Storm over China*
9 *De Zoon van Eric de Noorman*
10 *De strijd om het Recht*
De zwarte ruiter
11 *De Koning der Steppen*
12 *De Boog van Allard*
Het Tyrfing-mysterie
13 *De twintig laatsten*
Strijd om Heidrun
14 *De prijs der wrake*
15 *De Vloek van het Goud*
Het Moerasmonster
16 *De wolven van Scorr*
17 *Het verbond der*
Groene Dolken
18 *Het geheim van de*
Verboden Stad
19 *De Burcht van Myrkven*
20 *De Heer der Heruli*
21 *De Jacht op het Zwaard*
22 *Het Pad der Verschrikking*
23 *De Weg der Gedoemden*
24 *Svitjold's Offer*
25 *Het Teken der Joms*
26 *De Witte Raaf*
27 *De Stem van het Hoogland*
28 *De Scheepsbouwer*
29 *De Wolf en de Havik*
30 *De Wraak van de Weerwolf*
31 *De Prooi van de Rode Rots*
32 *Het Raadsel van Tuaim Mor*